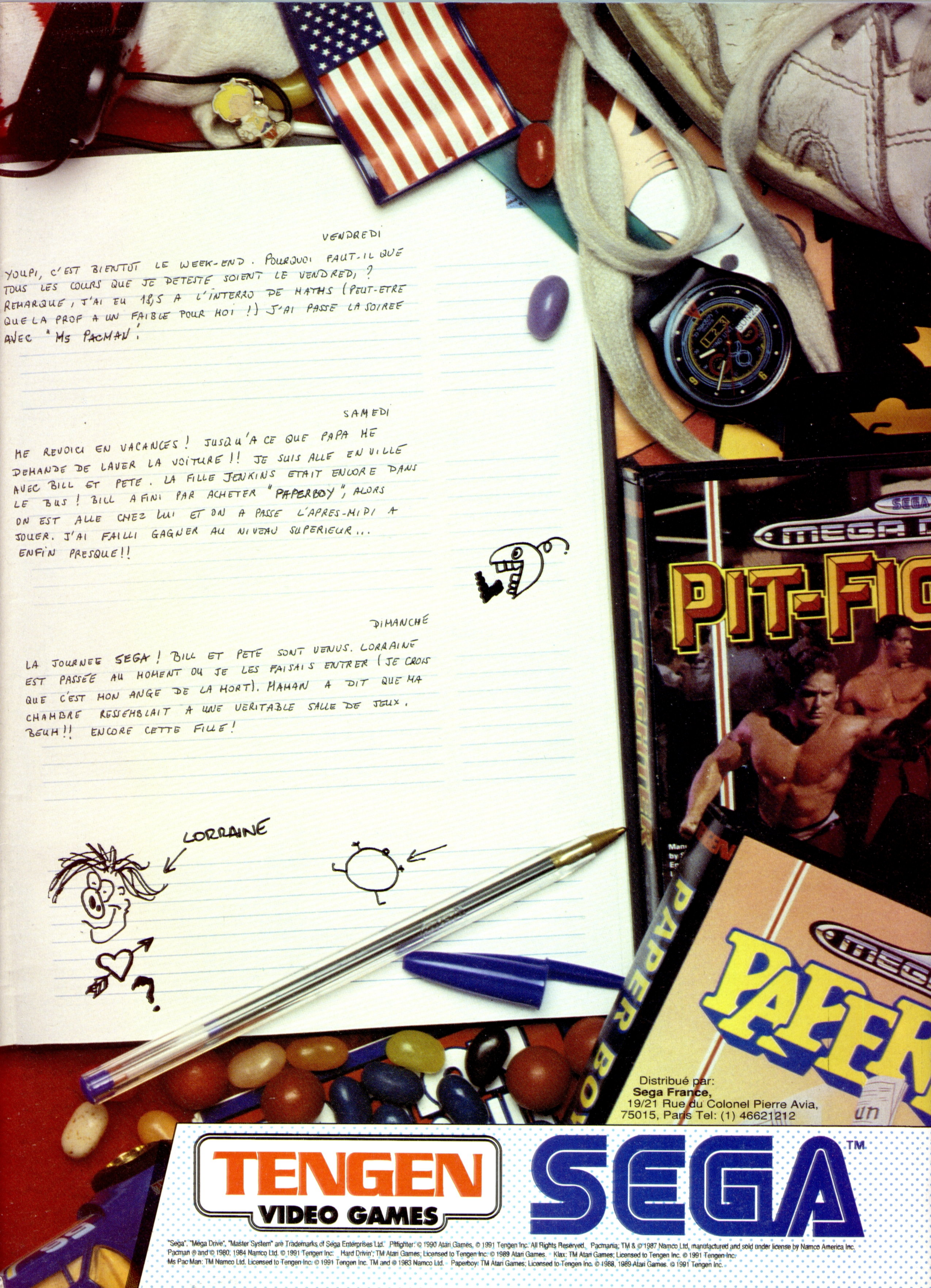
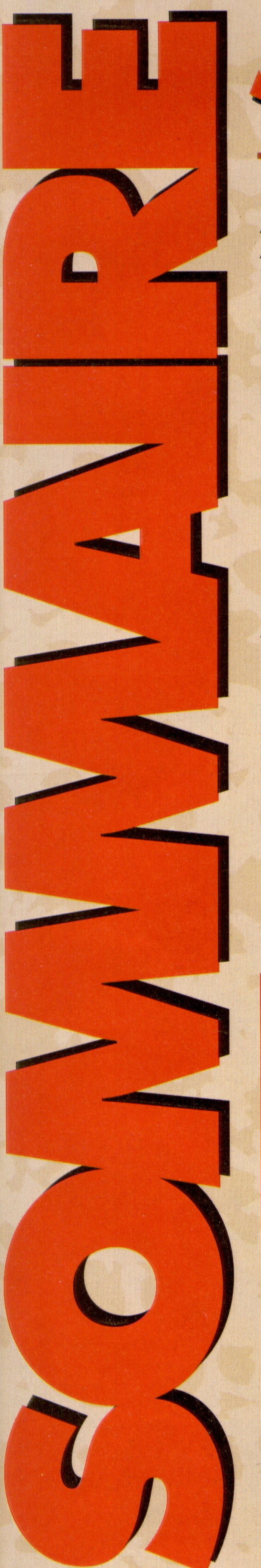


SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
joypad 17
N° 17 FEVRIER 1993
LE MAG DES CONSOLES
joypad
FEVRIER 1993
LA NEC 32 bits ARRIVE
PIONEER
une nouvelle console ?
Dément !
Le 1er jeu laser
MEGA ASTUCES
SONIC 2
Choisir son stage
STREET FIGHTER 2
Invulnérable !
STAR WARS
5 continus et
sabre laser
GRATUIT
STREET FIGHTER 2
Les 8 champions
en AUTO
COLLANTS
196
PAGES
LA MATSUSHITA
enfin dévoilée...
EXCLUSIF
SEGA vs NINTENDO
PAS DE QUARTIER
50 pages de previews
en direct du CES de LAS VEGAS
LA REALITE
VIRTUELLE
SUR MEGADRIVE
T4161 - 17 - 30,00 F
JOYPAD N°17
FEVRIER 1993 - 30 F
BELGIQUE 195 FB
LUXEMBOURG 195 FL
SUISSE 9,5 FS
CANADA 6,95 $


THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...
LUNDI
OH NON, ENCORE DE L'ECOLE. ON DEVRAIT SUPPRIMER LE LUNDI. J'AI ACHETE DES BOULES PUANTES AVEC L'ARGENT DE LA CANTINE, MAIS J'AI FAIT TOMBER LA BOITE DAN' LA CLASSE ET JE ME SUIS RETROUVE EN RETENUE. J' MAUVAISE HUMEUR QUAND JE SUIS RENTRE A LA MAISON. . AI DEGAGE MON FRERE DE LA MEGADRIVE, MIS PITFIGHTER ET COGNE SUR "CHAIN MAN EDDIE". ÇA M'A FAIT DU BIEN !!
MARDI
JE ME SUIS BIEN AMUSE CE MIDI. "BOUBOULE" ATKINS A TELLEMENT MANGE DE GATEAUX QU'IL AVAIT DU MAL A MARCHER. ÇA M'A RAPPELE QU'IL FALLAIT QUE JE JOUE A "PACMANIA" EN RENTRANT A LA MAISON. LORRAINE JENKINS N'A PAS ARRETE DE ME SOURIRE DANS LE BUS, ELLE ETAIT ASSISE EN FACE DE MOI, BEUHHH !!
MERCREDI
LE BUS ETAIT ENCORE EN RETARD CE MATIN, DONC J'ETAIS EN RETARD A L'ECOLE ET, EN PLUS, IL A FALLU QUE LORRAINE S'ASSOIE JUSTE A COTE DE MOI (QU'EST-CE QU'ELLE VEUT CELLE-LA ?... CE SOIR, IL Y A LE RESUME DU GRAND PRIX A LA TELE, JE PARIE QUE PAS UN DES PILOTES NE POURRAIT JOUER A "HARD DRIVIN JE ME SUIS DROLEMENT ENTRAINE ! ON NE SAIT JAMAIS, ILS POURRAIENT AVOIR BESOIN DE MOI (ON PEUT REVER, NON ?)
JEUDI
INTERRO DE MATHS (QUEL CAUCHEMAR !) PAS DE RETENUE !! ? QUAND JE SUIS RENTRE A LA MAISON, LE CHIEN AVAIT SALI LA MOQUETTE. MAMAN N'A PAS TELLEMENT AIME ! IL FAUT QU'ON SE DEBARRASSE DE CE CHIEN ! APRES M'ETRE LAVE LES MAIN ENERGIQUEMENT, JE SUIS ALLE ME CACHER AVEC "KLAX", CE NIVEAU 29 EST VRAIMENT DUR !
KLAX
DRIVE
Drivin'
MEGA DRIVE
PAC-MANIA


VENDREDI
YOUPI, C'EST BIENTOT LE WEEK-END. POURQUOI FAUT-IL QUE TOUS LES COURS QUE JE DETESTE SOIENT LE VENDREDI ? REMARQUE, J'AI EU 18,5 A L'INTERRO DE MATHS (PEUT-ETRE QUE LA PROF A UN FAIBLE POUR MOI !) J'AI PASSE LA SOIREE AVEC "MS PACMAN".
SAMEDI
ME REVOICI EN VACANCES ! JUSQU'A CE QUE PAPA ME DEMANDE DE LAVER LA VOITURE !! JE SUIS ALLE EN VILLE AVEC BILL ET PETE. LA FILLE JENKINS ETAIT ENCORE DANS LE BUS ! BILL A FINI PAR ACHETER "PAPERBOY", ALORS ON EST ALLE CHEZ LUI ET ON A PASSE L'APRES-MIDI A JOUER. J'AI FAILLI GAGNER AU NIVEAU SUPERIEUR... ENFIN PRESQUE !!
DIMANCHE
LA JOURNEE SEGA ! BILL ET PETE SONT VENUS. LORRAINE EST PASSÉE AU MOMENT OU JE LES FAISAIS ENTRER (JE CROIS QUE C'EST MON ANGE DE LA MORT). MAMAN A DIT QUE MA CHAMBRE RESSEMBLAIT A UNE VERITABLE SALLE DE JEUX. BEUH !! ENCORE CETTE FILLE !
LORRAINE
SEGA
MEGA D
PIT-FIG
PAPER BOY
PAPER
Distribué par:
Sega France,
19/21 Rue du Colonel Pierre Avia,
75015, Paris Tel: (1) 46621212
TENGEN
VIDEO GAMES
SEGA™
"Sega", "Mega Drive", "Master System" are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. Pitfighter: © 1990 Atari Games. © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved. Pacmania; TM & © 1987 Namco Ltd, manufactured and sold under license by Namco America Inc. Pacman ® and © 1980, 1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen Inc. Hard Drivin'; TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1989 Atari Games. Klax: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. Ms Pac Man: TM Namco Ltd. Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. TM and © 1983 Namco Ltd. Paperboy: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1988, 1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.



JOYPAD

FEVRIER 1993

NUMERO 17

Au retour de Las Vegas, je peux vous dire que j'ai des jeux plein la tête! J'ai été secoué par l'Activator de Sega, je me suis pris une montée d'adrénaline avec le Starfox de Nintendo et j'ai fantasmé sur la Réalité virtuelle de Sega; ça, je n'arrive pas à y croire! La réalité virtuelle, à la maison, sur Megadrive, je ne pensais pas que cela viendrait aussi vite. Mais maintenant que je sais que ça arrive dans l'année, je ne sais plus où j'habite. Je ne veux pas attendre, il me la faut tout de suite, sinon je fais un caprice. Et quand j'ai découvert le jeu de Taito sur la Laser Active de Pioneer, j'avais les yeux qui me sortaient de la tête et la langue qui pendait jusqu'aux genoux, comme dans un dessin animé de Tex Avery. Alors, même si la 3DO de Matsushita n'était pas la console que j'attendais, je peux vous dire que je n'ai pas été déçu du voyage!
Si vous n'en prenez pas plein les yeux avec les 50 pages que nous avons consacrées au CES de Las Vegas, c'est que vous êtes vraiment blasés! Quand je pense qu'il y en a qui s'éclatent à Las Vegas en perdant leurs thunes au blackjack ou à la roulette! Moi, j'en ai rien à cirer, c'est les jeux vidéo du salon qui me font planer, chacun ses goûts! J'ai vu les jeux de demain... et aussi ceux d'après-demain! On va encore dire que je me monte en mayonnaise, mais ça m'est égal. Le jour où les jeux vidéo ne me feront plus autant d'effet, je changerai de métier et j'irai planter des choux! En attendant, la fête continue!
Ca swingue! (ND J'mDestroy: je vous l'avais dit hein!)

Alain Huyghues-Lacour

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc Andersen • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique : Alain LANGLOIS • Maquette : LINOS, NATHALIE et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique : Claude LUCAS et DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : J'm DESTROY • Trucs & astuces : Steph et le super-héro dont toutes les femmes sont folles : GREG • Courrier : Keumi Xeuda • Correspondant : JAPON • Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM, SLJ(c'est bô cob za?), PCS, et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture : © Tous droits de repro-duction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Ce numéro comporte un encart d'auto-collants Street Fighter II ©CAPCOM



Jimmy Conno

PRO TENNIS TOUR

JIMMY CONNORS est un jeu LUDI GAMES, édité par UBI SOFT.

JIMMY CONNORS, C'EST TOP !!







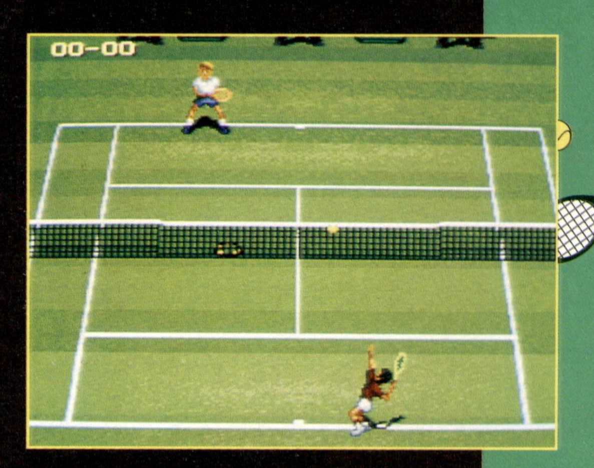
LICENSED BY Nintendo®



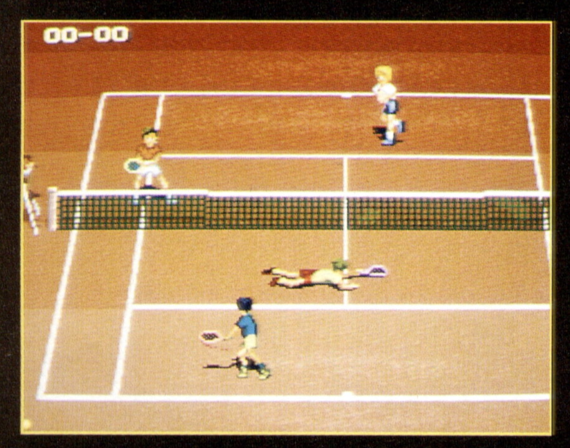




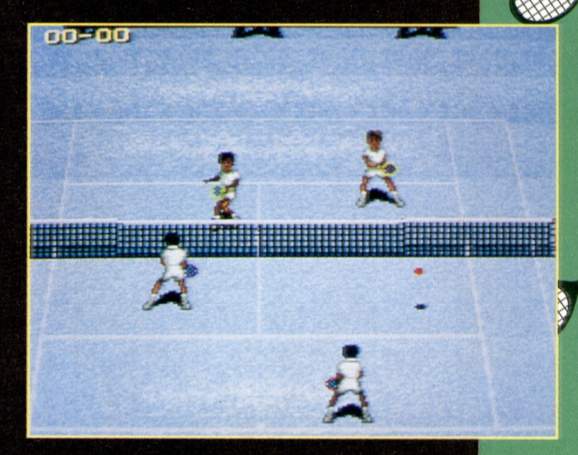
Ecran menu



Service sur gazon



Plongeon sur terre battue



Double sur " Antartica "

Vous êtes JIMMY CONNORS, le plus grand champion de tennis de tous les temps...

Votre objectif : atteindre le rang de N°1 mondial contre 16 adversaires à votre mesure, sur le court central des plus prestigieux tournois du Grand Chlem.
Cinq entraîneurs professionnels vous aideront à travailler votre technique : coup droit, revers, service, smash, volée et lob.
Un ou deux joueurs contre un, deux ou trois joueurs contrôlés par ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles !

Jeu, set et match ! Un jeu de simulation passionnant, des graphismes et une ambiance sonore extraordinaires !

Le tennis professionnel au plus haut niveau

- Trois niveaux de difficulté : amateur, intermédiaire et professionnel.
- Deux modes de contrôle : total ou partiel.
- Simples ou doubles.
- Gazon, terre battue, quick en salle mais aussi désert et terre gelée !
- Système de mot de passe permettant de reprendre le tournoi à tout moment.

UBI SOFT
Entertainment Software

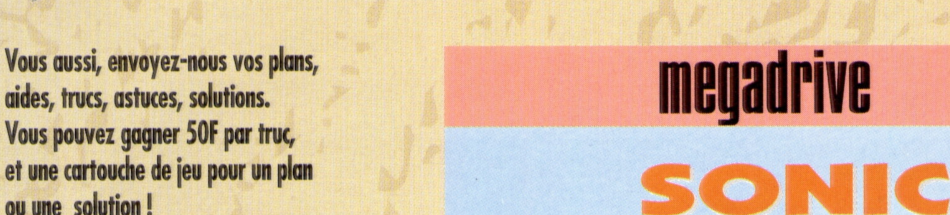
LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

¡Salut les malins! un max de supers astuces ce mois-ci avec, entre autres, Un select round a Sonic 2, une méga astuce pour Super star wars, des codes pour Ecco, et j'en passe et des meilleures. De quoi surmonter les difficultés et de pouvoir enfin se féliciter d'avoir terminé un jeu en moins de temps qu'il n'en faudrait pour ceux qui ne lisent pas Joypad ! Hé hé hé.
Allez, amusez-vous bien et rendez-vous le mois prochain pour un nouvel épisode.
Stef



megadrive

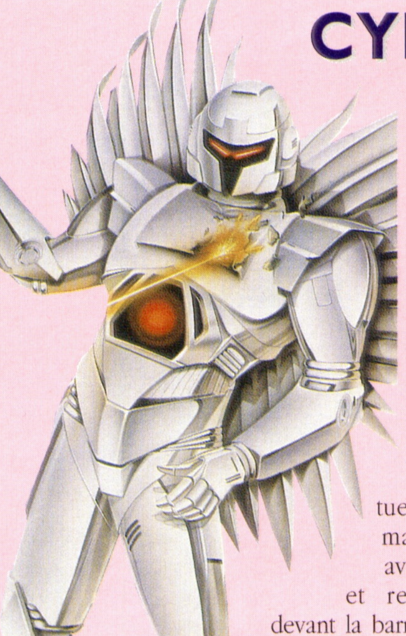
SONIC

Dans le niveau 4-1 (sous l'eau) se trouve un passage secret. Pour y accéder, il faut appuyer sur le bouton qui actionne la porte de gauche (donnant sur une salle pleine d'anneaux), puis remonter à l'aide de la plate-forme de gauche. Arrivé aux pics, sautez sur l'autre plate-forme. de retour à la surface de l'eau, vous trouverez, Oh surprise! une autre plate-forme qui vous enmènera en haut, à droite de l'écran où se trouve le fameux passage secret. (Genesis, le petit nain jaune qui mange des sandwichs au pâté de cochon puis au jambon de chèvre moutardé, le tout arrosé de pepsi aux cornichons et aux fines herbes; Miam.)

master system



CYBORG HUNTER



En premier, n'allez pas en A mais en C. Pour tuer les chefs cyborgs, utilisez les poings psychos. Pour tuer les grands chefs cyborgs, n'utilisez pas les poings pshychos car quand ils les toucheront, ils reviendront sur vous et diminueront votre énergie; alors, tuez-les aux poings normaux. Quand vous les avez tués, prenez la carte et reprenez l'ascenseur; devant la barrière, reprenez la carte. Vous gagnerez du temps et vous aurez moins de risque de perdre.

master system

DEAD ANGLE

Si vous avez des problèmes avec les chefs de fin de niveau, dès qu'ils arrivent à l'écran allez en haut. Ensuite, ne descendez que votre viseur, tirez sur lui puis remontez. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il meurt (cela ne marche pas pour les niveaux 3 et 6).

game gear

WIMBLEDON

Vous voilà en bonne voie, puisqu'arrivé au deuxième tour du tournoi de Roland Garros avec le meilleur joueur, grâce à ce code, bien sûr!
JKM MJS
PBN DEC
(genesis) (le petit Caliméro jaune, perdu dans les couloirs de joypad, qui voudrait retrouver sa maman pour lui demander un autre sandwich au pâté parce qu'il a encore faim)

super famicom

PHALANX

Au titre, appuyez sur R. Puis allez en config et avec la 2ème manette, appuyez sur L et R, puis allez vous mettre 5 vies et 9 crédits et, après avec la 2ème manette, appuyez sur A, B, X, Y, et "stage select" apparaîtra.
(Greg, le petit cochon dans l'espace qui fait "Gruuiiikk Gruuuiikk" mais aussi "Gromph".)

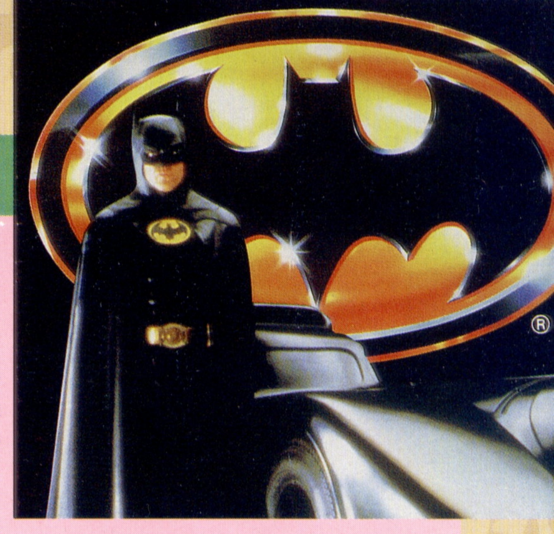
master system

CHOPLIFTER

Au premier stage, lorsque vous arrivez près de la coupole qui lance des mines aériennes, posez-vous. Donnez un petit coup de joystick vers le haut et tirez sur la coupole. Recommencez cette dernière opération plusieurs fois, juqu'à ce qu'un "superman" apparaisse et s'envole. A partir de ce moment, les otages monteront plus vite dans l'hélicoptère.

nes

BATMAN



Premier boss (Kiler Moth):
Pour battre Killer Moth, il faut se placer à gauche de l'écran sans bouger. Restez placé entre les deux éclairs et quand il fonce sur vous, utilisez les batrangs.
Deuxième boss (l'usine chimique Axis):
Tout d'abord, pour battre le premier générateur, esquivez ses tirs en sautant sur place et utilisez le fusil harpon. Ensuite, après l'avoir détruit, dirigez-vous à droite, en haut près du champ de force e-électrique et tirez sur la gauche pour viser le deuxième générateur (bleu). Apres l'avoir détruit, il ne vous reste plus qu'à détruire le générateur à droite, avec vos poings.

megadrive

ECCO THE DOLPHIN

Voici les codes des dix premiers niveaux:

niveau 1: XIOAINCQ
niveau 2: YRFQVIAN
niveau 3: JSSCPHHY
niveau 4: OJWEWBMG
niveau 5: MGRXOQLV
niveau 6: VFUMRQLY
niveau 7: JICJRQLU
niveau 8: XHXFRQLL
niveau 9: YVVIOQLL
niveau 10: IOIQOQLJ

nes

CASTELVANIA

Lorsque vous avez abattu le prince du mal, s'éveille un monstre blanc. De ce pas, courez à gauche de l'écran et prenez la bombe à feu; dès que le monstre sera près de vous, bombardez le en même temps que le fouet. Alors, vous parviendrez à le battre. Pour vaincre la mort, il faut posséder soit les doubles, soit les triples boomerangs.

nec

DRAGON SLAYER

Pendant l'écran avec le sigle "push run button", appuyez sur 1 et 2 et, sans relâcher, appuyez sur haut et run, puis sur select et vous verrez le héros dans une pose des plus étranges. (Greg le petit dragon bleu et rose a de petits points vert et jaune).

megadrive



ACTION REPLAY PRO

SONIC

Voici un code qui vous permettra d'obtenir les six émeraudes : FFFE5 70006

super famicom

UN SQUADRON



Pour combattre le dernier monstre du dernier niveau (le gros vaisseau rouge), il ne faut pas détruire le réacteur qui lance des flammes vers le bas, vous pourrez le détruire en balançant des bombes au napalm sur son coeur.

super famicom

RANMA 1/2

Voir la fin du jeu sans le finir: appuyez sur R et L puis allez sur 1player et appuyez simultanément sur le bouton start des manettes 1 et 2.
Le spécial mode à Ranma 1/2, c'est très facile et ça paye bien: allez sur l'option qui permet de jouer à deux en même temps et, une fois sur cette option, appuyez sur R et L et sur start simultanément.
(greg 1 demi-pouce et 3, 2 gros orteils).

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

nes

CONTRA

Appuyez sur les boutons A, B et Start en même temps pendant le menu pour avoir une super surprise, toutes les musiques du jeu et tous les bruitages.



nec cd rom

BABY JOE

Un super password: SUPERBAB. Après avoir tapé ce code, vous pourrez, lors du jeu, en appuyant sur select, vous téléporter. (Pleure pas, baby Greg! tu la retrouveras ta tototte. Tiens, d'ailleurs, c'est tonton linos qui te l'avait prise! Bouhh, qu'il est méchant ce tonton linos là, bouhh..)

nes



GUN SMOKE

Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select, deux fois à droite puis Start. Vous avez alors un nouveau revolver avec trois cents munitions.

super famicom

ACTRAISER

-Pour acquérir des pouvoirs magiques quand vous êtes un ange, Placez-vous dans le bas des portes d'ou sortent les monstres et appuyez sur le bouton qui fait apparaître le tableau des commandes. Le nombre d'ennemis à abattre avant d'aquérir ce précieux item s'affichera.

-Quand vous avez un problème avec les habitations, si elles sont tristes par exemple, c'est qu'il faut chercher un objet dans l'une des autre îles ou combattre la forteresse ennemie restante.

- autre truc: à la page de présentation, faites 2 fois bas, le mot spécial apparaîtra et vous pourrez alors faire les parties d'arcades seules.

super famicom

WING COMMANDER

Voici une première série de codes pour passer les différentes missions

Niveau 2
mot de passe: SPACEACE
code: 1RCCMCBLGW
star system - McAuliffe

Niveau 3
mot de passe: SPACEACE
code: 1HCWFKVMZH
star system - Gimle

Niveau 4
mot de passe: SPACEACE
code: DHDKCCWBRC
star system - Dakota



lynx

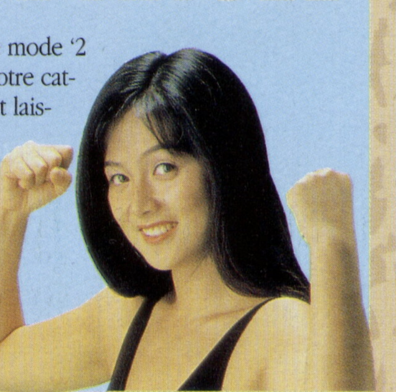
RAMPART

Pour arriver à des niveaux secrets: Il faut avoir conquis 3 côtes sur 4 et il ne doit rester que la côte en bas à gauche ou en bas à droite. Quand on sélectionne la dernière côte, bouger le curseur; il disparaît de l'écran et l'on arrive à des tas de tableaux aléatoires.



megadrive

RINGSIDE ANGEL



Selectionnez le mode 'battle' ou le mode '2 players'. Quand vous choisissez votre catcheuse, appuyez sur A et START et laissez appuyer sur ces 2 touches si vous êtes en mode battle, ou appuyez sur A et START sur la 2ème manette si vous êtes en mode 2 players. dans la fenêtre de droite (en bas), vous verrez que votre adversaire sera... vous-même.

mega cd

THUNDER STORM FX

Au titre, faites l'opération suivante: haut, bas, gauche, droite, B, C, A, et vous obtiendrez le debug mode, ou encore, pour vous mettre en easy: droite, haut, gauche, bas, A, et allez dans Config mode ensuite pour choisir la difficulté (Thunder Greg of the super storm blaster destruction yeahhh.)

game boy

BUBBLE BOBBLE

DANS LA SÉRIE CODES EN TOUS GENRES, EN VOICI QUELQUES-UNS:

NIVEAU 1: VLL1
NIVEAU 3: KLL1
NIVEAU 5: WLL1
NIVEAU 7: JLL1
NIVEAU 9: XLL1
NIVEAU 11: HLL1
NIVEAU 13: ZLL1
NIVEAU 15: GLL1
NIVEAU 17: 1LB1
NIVEAU 19: FLB1
NIVEAU 21: 3LB1
NIVEAU 23: DLB1
NIVEAU 25: 4LL1
NIVEAU 27: CLB1
NIVEAU 29: 5LB1

megadrive

GOLDEN AXE II



Pour choisir n'importe quel niveau, branchez les 2 manettes, positionnez-vous sur option avec la première manette et appuyez sur A, B, C simultanément. Une fois dans le tableau des options, mettez le mode hard et les barres de vies au maximum. Ensuite, sortez des options, prenez 2 joueurs et normal game. A ce moment-là, le deuxième joueur devra obligatoirement choisir son personnage avant le premier en appuyant sur START. Une fois que le premier joueur a choisi, un 1 apparaîtra à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à faire défiler les numéros pour choisir votre stage (de 1 à 7), appuyez ensuite sur START et le tour est joué.

master system

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies, pas besoin de fouet! Suffit de faire une pause pendant le jeu, puis d'appuyer dix fois sur le bouton 1.

nec

TUXTON

Lorsqu'il est écrit "push run button" appuyez sur select et, sans relâcher, appuyez sur run, et vous arriverez à un tableau d'options. Ou sinon, pendant le jeu, faites reset puis, au titre, refaites select puis run...
(Greg admire l'aurore du matin)

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

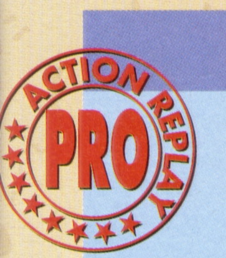


master system

QUARTET

Si vous avez le propulseur, ne montez pas trop haut pour tuer le monstre final dont la riposte vous touche, en moyenne, une fois sur trois. Si vous n'avez pas le propulseur, examinez ses mouvements et sautez en rythme pour le toucher en l'air. Pendant que vous retomberez, ses projectiles passeront au-dessus de votre tête.

super famicom



STREET FIGHTER II

Cartouche Américaine

Invulnérabilité totale c'est pas chouette ça! Pouvoir éclater la tête a tout le monde sans risquer quoi que ce soit.

Mais motus, ne le dites surtout pas aux petits copains, car ils vont être jaloux: 7E0C 2BB0

master system

CYBER SHINOBI

Si vous voulez obtenir le "Select Round", appuyez sur le bouton 1, lorsque "Zeed Again" apparaît. Ensuite, quand les lettres de "Cyber Shinobi" clignotent, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, à la page de présentation, pressez sur le bouton 2.

game boy

DEADALIAN OPUS

Un code pour l'accès direct au niveau final, sans même passer par la case départ: FINE

megadrive

LEMMINGS

Codes en mode fun

niveau 1:QWKYN
niveau 16:VHDVD
niveau 2:NDDTD
niveau 17:ZZKZN
niveau 3:SWKYN
niveau 18:XHDUD
niveau 4:FTDUM
niveau 19:CBKBP
niveau 5:KMKBX
niveau 20:PXDWM
niveau 6:HTDUM
niveau 21:TQKCX
niveau 7:MMKBX
niveau 22:RXDWM
niveau 8:UDDTD
niveau 23:WQKCX
niveau 9:ZWKYN
niveau 24:FJDVD
niveau 10:XDDTD
niveau 25:KBKBP
niveau 11:CXKYN
niveau 26:HJDVD
niveau 12:PTDUM
niveau 27:MBKBP
niveau 13:TMKBX
niveau 28:YXDWM
niveau 14:RTDUM
niveau 29:DRKCX
niveau 15:WMKBX
niveau 30:YTDYD

master system

PSYCHO FOX

Il y a un passage secret au niveau 1-1 qui mène jusqu'au niveau 7-1. Pour le trouver: allez à droite et montez. Continuez à montez. Dès que vous avez un "Psycho Stick", transformez-vous en tigre. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez. Continuez à monter. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez juste au bord. Continuez à droite en montant. Quand, pour la 3ème fois, vous arrivez à un endroit sans rien à droite, mettez-vous au bord et lancez Bird-Gly autant de fois qu'il faut pour qu'apparaisse un trou. Dès qu'il apparaît, sautez dedans. Allez à droite et descendez. Mettez-vous sur l'espèce de cheminée à bout rouge et accroupissez-vous. Voilà vous êtes au 7-1.

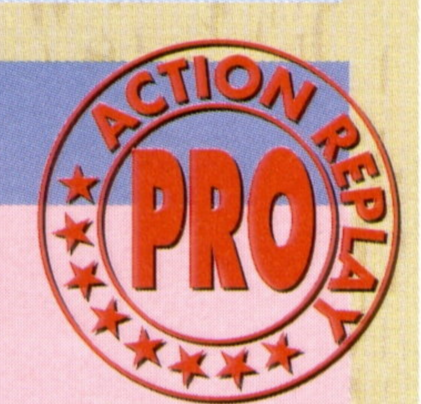


megadrive

LOTUS TURBO CHALLENGE

Entrez ce code à l'écran de mot de passe et vous aurez le mode turbo illimité, mais faites très attention de ne pas l'utiliser tout le temps car votre voiture deviendra vite incontrôlable!: SLUGPACE

super famicom

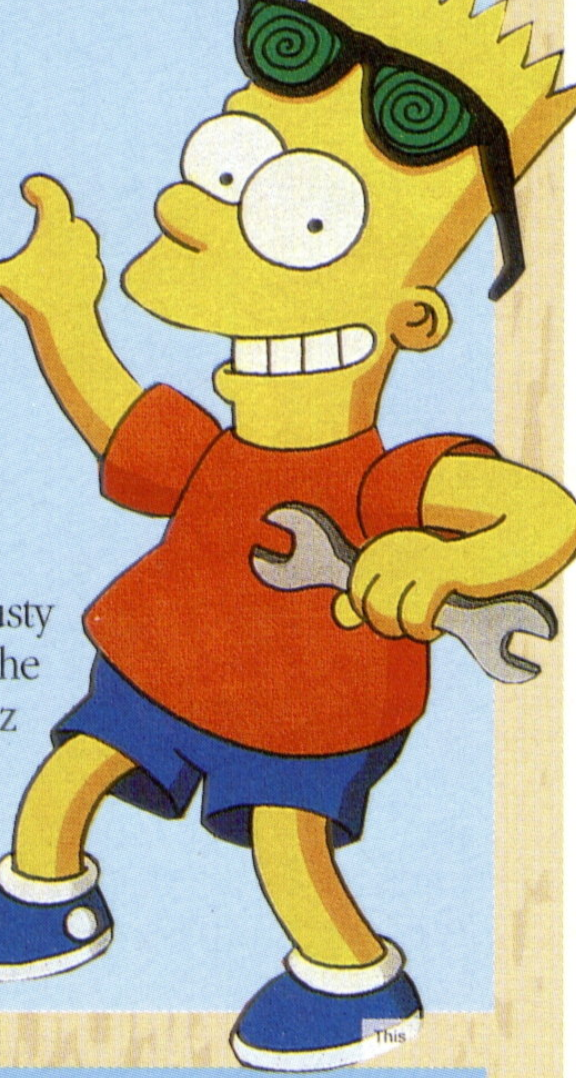


ROBOCOP III

50 % humain 50% machine 100% flic et 200% de temps infini
7E03 0C50

nes

BART SIMPSONS VS SPACE MUTANTS



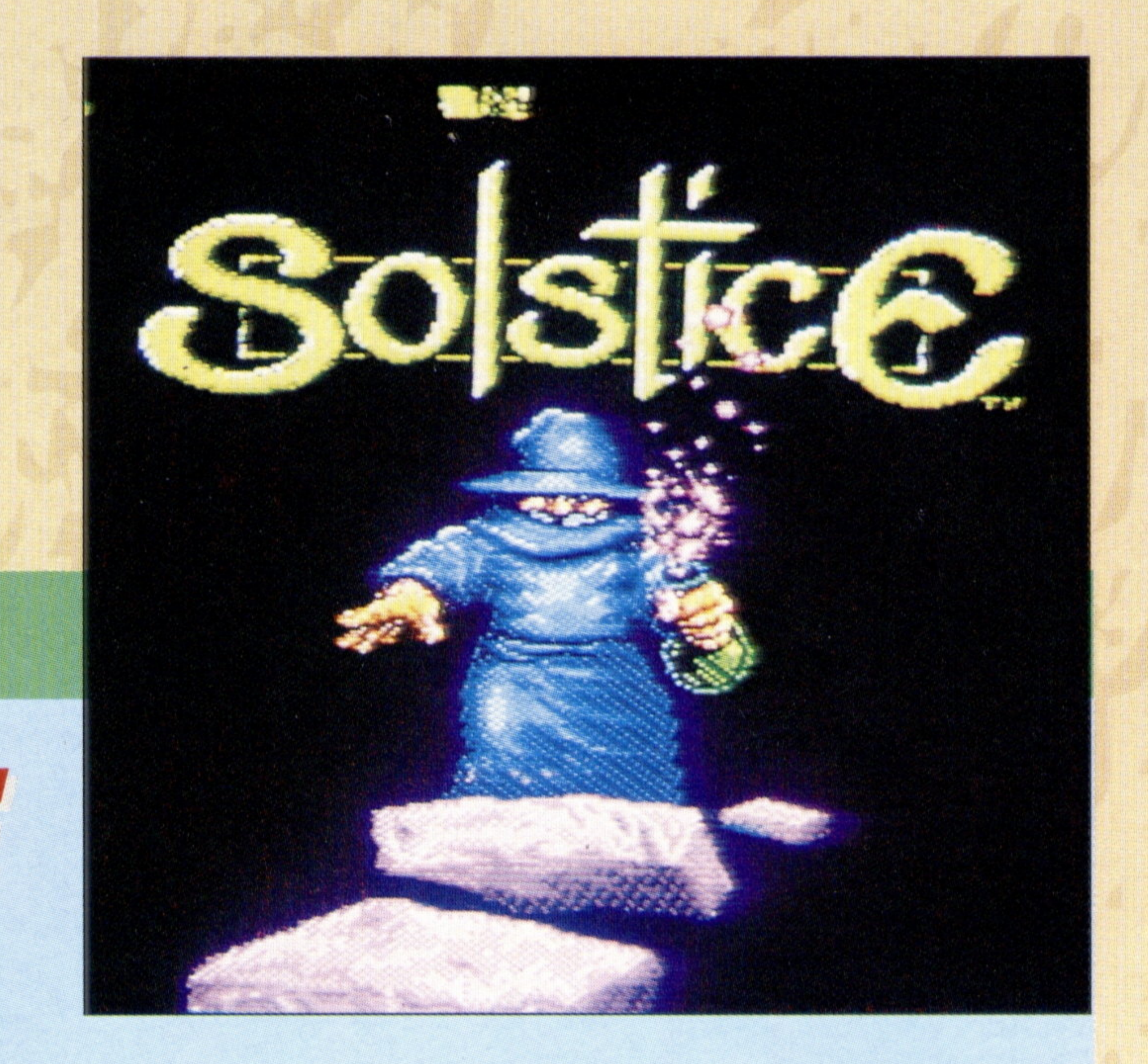
Au troisième niveau, allez à la tête de Krusty le clown, laissez-vous tomber dans sa bouche et sautez 1 fois sur place. Vous arriverez dans une salle pleine de pièces. Prenez garde en ressortant car la plate-forme rouge, à droite, tombera dès que vous marcherez dessus.

master system

RAMPAGE



Pour avoir un mode "Continue" supplémentaire, attendez que "Game Over" soit affiché et appuyez sur le bouton 2 et la direction bas et gauche de votre joypad. Mais attention, cette opération ne marche que deux fois de suite.



elle
eux
e et
uis
des
fois.
une
oté-
z la
s la
(ne
liffi-
éco-
ne)
du
puis
une
orte
se
a et
eau
lle.
z le
tte.
ce,

tte
ns
he
du
rte
as,
aut
sur
et
ili-
ois

puis la porte de droite pour actionner le détonateur. Ensuite, prenez la porte de gauche, puis celle du haut deux fois, prenez la potion jaune et prenez la porte de droite deux fois, puis celle du haut trois fois, puis celle de gauche , celle du bas deux fois, puis celle de gauche. Prenez la porte du haut en utilisant une potion jaune puis encore celle du haut. Voici la salle du 5ème bâton. Pour le prendre, il faut attraper le bloc vert avant qu'il ne tombe et le mettre sur le tapis roulant. Attention à ne pas utiliser de potion jaune car cela bloquerait les tapis roulants.

DERNIER MORCEAU DE BATON :

Une fois le 5ème morceau de bâton en votre possession, prenez la porte du bas deux fois puis prenez celle de gauche. Prenez le continu puis prenez la porte du bas, puis celle de droite deux fois, puis celle du haut. Maintenant, tombez dans le trou. Ensuite, prenez la porte du bas deux fois. Dans cette pièce bleue, utilisez une potion violette pour éliminer les Orks puis prenez la porte de droite deux fois, puis celle du bas deux fois. Utilisez une potion bleue puis prenez la porte du bas, montez l'escalier, passez à l'étage suivant, prenez la porte du bas deux fois puis la porte de droite deux fois. Vous serez dans une pièce marron. Prenez la porte du bas deux fois puis celle de droite, puis celle du haut en utilisant une potion bleue pour monter sur les Orks, puis celle de droite, celle du bas, celle de droite. Dans cette salle violette se trouve la dernière clef. Pour la prendre, poussez la bulle, celle-ci fera tomber la clef. Répétez l'opération plusieurs fois pour que la clef tombe. Ensuite, prenez la porte de droite, puis celle du bas, puis celle de gauche (inutile de prendre la potion jaune). Utilisez le téléporteur de cette salle. Vous arriverez dans une salle verte. Franchissez la porte du haut puis celle de gauche. Prenez le continu, utilisez une potion violette ou bleue, selon ce que vous avez et prenez la porte de gauche deux fois, puis celle du haut. Vous voici au dernier acte; il ne vous reste plus qu'à arriver en haut de cette tour. Au dernier étage se trouve le bâton. Une fois toutes les parties du bâton en votre possession, redescendez en bas de la tour. Une porte sera apparue à gauche. Entrez et savourez votre victoire sur Morbius.
(Mr Noname)



super famicom

FINAL FANTASY

Pour avoir l'épée la plus puissante du jeu, l'épée Cristal, juste avant les 4 grottes (dont une pour sauver son jeu.) vous remarquerez un morceau de terre dépasser vers la gauche. Franchissez le comme un pont, vous gagnerez alors beaucoups d'objets dont cette fameuse épée, qui sera quand même protégée par un démon.

megadrive

GLEYLANCER

Voici quelques astuces pour gagner des vies dans ce super jeu :

-au 1er niveau, ne pas détruire le boss pendant la 1ère minute et 1 vie apparaîtra
-au 5ème niveau, idem pendant les 2 premières minutes et 2 vies apparaîtront
-au 6ème niveau, tirer sur le dernier drone-générateur d'électricité fixe du haut et 1 vie apparaîtra aussi.

nes

BUBBLE BOBBLE

Si vous finissez le jeu et que s'inscrit sur votre écran "Bad End", essayez ce qui suit afin de voir la vraie fin: dans la 99è chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors, gardée par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu du haut de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est, en fait, le niveau 100. Lors du face à face avec le mignon Grumple Grommit, vous devez, avant tout, saisir la "Drug of Thunder Jor", en haut de l'écran; évitez les tirs de votre ennemi et tournez-vous vers l'un des coins inférieurs de l'écran. Ainsi tourné vers le mur, lancez des bulles. Ces bulles, en touchant le mur, enverront des éclairs et enlèveront un point de vie à Grommit à chaque fois.

nes

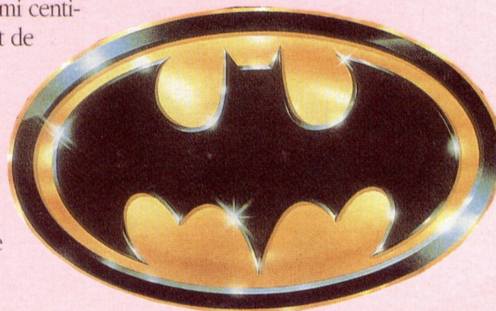
KUNG FU

-Abattez vos ennemis jusqu'à ce que vous arriviez au douzième. si vous les tuez d'un coup de pied en extension, vous recevrez un bonus de 5000 points. Si le douzième type est un lanceur de couteaux ou un Tom-Tom laissez-le passer.
-Pour abattre trois étrangleurs en même temps, prenez de l'élan et faites un "Jump Kick". Chaque fois que vous rencontrez un chef, faites lui un "Jump Kick", vous remarquerez qu'il perdra la moitié de son sang (Jump Kick: appuyez en haut et donnez le coup de pied).

game boy

BATMAN

Voici quelques conseils pour battre les boss:
- Pour Jack, il faut se baisser et tirer dès qu'il s'approche, il faut sauter de l'autre côté, tirer et il tombera dans la bassine d'acide.
- Pour battre le premier boss des airs, il faut lui tirer dessus et dès qu'il s'approche, vous passez de l'autre côté; faites cela quatre fois et il sera pulvérisé. Pour le deuxième boss des airs, c'est simple, il faut éviter et tirer. Pour le troisième, il faut éviter les tirs alignés et dès que les carrés des quatre coins sont en place, il suffit de se mettre à un demi centimètre de sa visière et de tirer, il sera mort.
- Pour le Joker, il faut qu'il tire deux fois, évitez et tirez, faites cela trois fois et ce sera fini. La meilleure arme est le bat-boomerang.



LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

megadrive

SONIC 2

Ouvrez bien vos esgourdes, voici le tant attendu "SELECT STAGE" à Sonic 2 que vous rêviez de connaître. Alors, avant toute chose, enfilez votre tenue de Sonic, affûtez vos épines et appelez votre amis Tail. Vous êtes prêt? c'est parti!

A la page de présentation, allez dans le menu option (en appuyant trois fois sur BAS)

- Allez dans le sound test
-Choisissez le son 19
- Appuyez sur le bouton C
- Choisissez le son 65
- Appuyez sur le bouton C
- Choisissez le son 9
- Appuyez sur le bouton C
- Choisissez le son 17
- Appuyez sur le bouton C,

vous entendrez alors une clochette vous indiquant que le code est actionné



- Appuyez sur START, cela effectuera un reset
- Maintenant, de retour à la page de présentation, (lorsque Sonic et tail sont à l'écran), faites A et START
- Vous voilà enfin arrivé au select round!
- ouf!

master system

DOUBLE DRAGON

Pour arriver au niveau 4 avec un maximum de vies: lorsque vous vous battez avec le géant vert à la fin du niveau 3, laissez tomber votre personnage jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une vie. Dès que le géant meurt (il clignote), se jeter une nouvelle fois dans le précipice puis continuer le jeu. Vous arriverez au niveau 4 avec toutes vos vies (c'est appréciable car, à ce niveau, les vies ne sont pas infinies.)

nes

SUPER MARIO 3



Dans la mini forteresse du premier monde, arrangez-vous pour être en Mario raton laveur et envolez-vous au-dessus de l'écran, juste avant la première porte et vers la droite. Quand vous ne pourrez plus avancer, appuyez sur HAUT, vous arriverez alors dans une salle où vous trouverez une flûte.

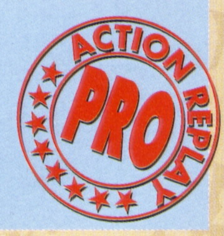
nes

ALPHA MISSION

Dans les endroits où il y a beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'oeil et de suivre ses mouvements, pour éviter ses projectiles qui seront arrêtés par la barre de feu.

megadrive

RAMBO III



Cartouche Japonaise

Hey mon colonel, on va tous leur péter la gueule grâce à mes vies infinies.

FFC10 30005

super famicom

SONIC BLASTMAN

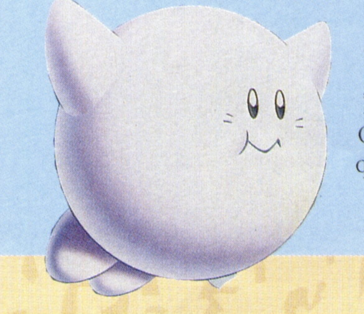
Cartouche Japonaise.

Quelques vies illimitées pour monsieur le super héros.

7E0F A109

game boy

KIRBY'S DREAM LAND



Pour jouer a un niveau caché faites pendant la page d'intro HAUT, SELECT, A simultanément. Ce niveau est beaucoup plus dur que les niveaux d'origine.

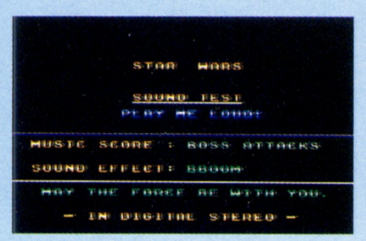
super famicom

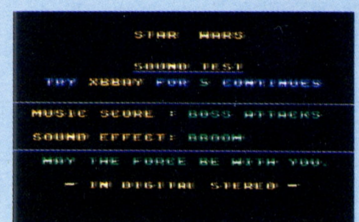
SUPER STAR WARS

Commencez le jeu, et appuyez simultanément sur Y, B, X, A et START, vous arriverez ainsi à un sound test; changez les musiques à votre guise, retournez au jeu et refaites la même combinaison de touches, vous retournerez alors au sound test, mais vous remarquerez que le texte sous le "SOUND TEST" a changé. Répétez la manip, le texte changera et vous indiquera différents codes que vous pourrez alors effectuer:

Le premier est: X, B, B, A, Y pour avoir 5 continus.
le deuxième est: Y, Y, X, X, A, B, X, A pour posséder l'épée laser.
Pour effectuer ces codes, il vous suffit d'éteindre la console et de les faire à la page de présentation; s'ils sont correctement faits, vous entendrez alors un cri de java.
May the force be with you.









nes

BATMAN II RETURN OF THE JOKER

Quoi! Le joker rôde toujours! Mais c'est pas possible! Avec tous les codes que l'on vous file vous ne l'avez pas encore descendu!
niveau 6-1: FFHG
niveau 6-2: CKQG
niveau 7-1: GPZT

nec

MR HELI

Lors du choix du mode de jeu (arcade, normal) faites 1, 2, 2, 1, SELECT puis 1 autant de fois que vous le voulez pour augmenter les crédits, suivi de RUN pour commencer le jeu.

super famicom

ZELDA III

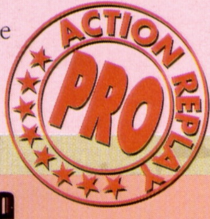
Après avoir passé le château 5, allez dans le monde parallèle, dans votre maison puis prenez la grosse bombe (en espérant que vous ayez assez d'argent) et déplacez-la jusqu'au mur craquelé de la pyramide; appuyez sur A, éloignez-vous sans que la bombe sorte de l'écran puis attendez. Rentrez dans la pièce et jetez l'épée rouge, l'énorme fée vous donnera alors la 4ème épée (l'épée jaune).
(Vasquez Miguel)

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

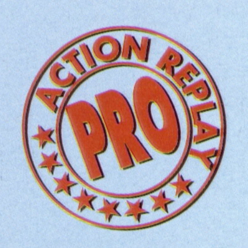
super famicom

CASTELVANIA

Cartouche Américaine
Invulnérabilité pour le brave Simon Belmont
7E13 F410



megadrive



CADASH

Version Americaine
C'est le guerrier qui va être content, car voici rien que pour lui des vies infinies.
FF0E510030

super famicom



AXELAY



cartouche japonaise
Des vies infinies pour le plus beau des shoot them up.
7E00 5E03

super famicom

ANOTHER WORLD

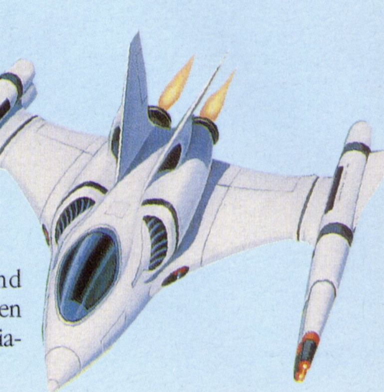


Quelques codes de niveaux pour commencer l'aventure:
NIVEAU 1: HTDC
NIVEAU 2: CLLD
NIVEAU 3: LBKG
NIVEAU 4: XDDJ
NIVEAU 5: FXLC
NIVEAU 6: KLFB

master system

POWER STRIKE

Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite, à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secret qui est en fait le round 1 en couleur rose avec une rapidité diabolique.



game gear

SONIC



Au niveau 1.3, il y a une vie supplémentaire. Pour la récupérer, il vous suffit de vous laisser tomber dans le deuxième trou et vous la trouverez.

nec

FINAL SOLDIER

Pour démarrer au stage de votre choix, sur la page de présentation, appuyez sur gauche, bouton 1, droite, droite, bouton 2, haut, bas, haut, puis bas.
Pour accéder au sound test, sélectionnez "SET-UP" à la page de présentation et faites: gauche, gauche, 1, droite, droite, 2, haut, bas, haut, bas, et vous accéderez au sound test.
(Greg le petit soldat aux petits couteaux mal affûtés)



Le CES de Las Vegas

Les jeux d'argent sont rois à Las Vegas et, dans cette ville exclusivement dédiée au jeu, tout est soigneusement étudié pour que l'on passe son temps à glisser des pièces dans les machines à sous et à déposer des jetons sur une table de blackjack ou de craps. Les machines à sous sont partout: dans l'aéroport, les hôtels, les restaurants, les épiceries, les boutiques, etc...il est vraiment très difficile de résister (n'est -ce pas Destroy!), mais il faut bien reconnaître que ce n'est pas un problème, dans la mesure où tous les touristes viennent à Las Vegas pour jouer; de toute façon il n'y a rien d'autre à voir! Sauf, bien sûr, les visiteurs du Salon qui avaient d'autres choses en tête.... bien que Destroy n'était pas le seul à attendre impatiemment la fermeture du Salon, le soir, pour se livrer à son vice préféré.

Mais revenons au sujet qui nous préoccupe: les jeux video! Personnellement, j'ai trouvé que le CES de Las Vegas était particulièrement brillant cette année, en tout cas au niveau du hard. Sega présentait enfin officiellement le Mega CD et quelques accessoires impressionnants dont nous vous parlons dans les pages suivantes. Si Nintendo restait toujours aussi discret sur le CD rom de la Super Famicom, il mettait en avant Starfox, le premier jeu utilisant le déjà fameux composant FX 14. Matsushita était au rendez-vous avec la 3DO, même si cette machine (ou plutôt ce standard) m'a un peu déçu. Il faut dire que j'attendais une console et que c'est un appareil multi média, certes intéressant, mais qui ne semble guère promis à un bel avenir dans le domaine du jeu. En effet, cette machine devrait être assez chère, mais ce qui m'inquiète surtout c'est qu'aucun éditeur japonais ne figure dans la longue liste de ceux qui vont développer des jeux sur cette machine. Personnellement, je doute vraiment qu'une machine puisse s'imposer dans le domaine du jeu sans le concours des japonais et ce ne sont sans doute pas les consoleux acharnés que vous êtes qui allez m'affirmer le contraire. Surprise! On attendait la 3DO de Matsushita... et c'est le Laser Active de Pioneer qui est arrivé. Je ne l'attendais pas celui-là, mais quelle claque! Sur cette machine, tournait un jeu de Taito (ça roule tout de suite mieux avec des jeux réalisés par des japonais!), le plus marquant du salon... que dis-je, l'un des jeux les plus marquants depuis des années. Entre ce jeu et le Virtua Sega, c'est l'avenir qui s'ouvre à nous et nous devrions bien nous éclater dans les années à venir.

Si ce sont les nouveautés hard qui ont marqué ce CES, il faut bien reconnaître qu'il il avait beaucoup plus de softs nouveaux que les autres années. Il faut dire que le CES de Las Vegas ne peut prétendre rivaliser avec celui de Chicago, dans la mesure où il se déroule en Janvier, juste après que les plus gros titres soient sortis à Noël. Mais, le marché des consoles s'élargissant, il y avait beaucoup plus de nouveautés que l'année dernière. Au niveau de la quantité, le CES de Las Vegas 93 a fait pratiquement jeu égal avec celui de Chicago. Toutefois, on ne peut pas en dire autant au niveau de la qualité, car même s'il y avait quelques superbes nouveautés, il nous faudra attendre le CES de Chicago, en juin, pour découvrir les meilleurs jeux de l'année 93... mais c'est une autre histoire!

Une nouvelle machine, un nouveau standard : la console de 3DO

A l'autre extrémité du Salon, bien loin des consoles et des ordinateurs, une machine révolutionnaire d'une nouvelle génération était en démonstration à Las Vegas: la console 3DO.

Si, pour l'instant, le nom de 3DO vous est complètement inconnu, cela ne risque pas de durer longtemps, car cette société risque fort de créer une petite révolution dans le monde du jeu vidéo et de l'interactivité. 3DO est, en fait, une société dont le capital est détenu par de gigantesques multinationales comme Matsushita, géant japonais dans le domaine des composants électroniques et qui détient par exemple (et ce n'est qu'un exemple) Panasonic, AT&T le leader de la communication aux Etats-Unis correspondant en France à France Telecom, Time Warner un très grand de l'édition software à qui appartient par exemple (et ce n'est qu'un exemple) Atari Games, et aussi par d'autres comme Electronic Arts, qui n'est plus à présenter, MCA et Kleiner Perkins Caufield & byers, une société de Silicon Valley spécialisée dans la recherche informatique. Ensemble, toutes ces sociétés sont embarquées sur le même bateau, celui du jeu et de l'interactivité.

UN PEU DE TECHNIQUE...

La machine de 3DO est absolument sidérante par ses qualités techniques. Mais écoutez plutôt... Entièrement basée autour d'un CD Rom d'une capacité de mémoire totale de 650 Méga Octets, la Matsushita (appelons la ainsi pour simplifier les choses) qui devrait lui permettre d'intégrer, les doigts dans le nez et le joypad dans la prise, le full motion, à savoir: jouer un film pendant plusieurs minutes sans s'arrêter et pouvoir agir sur ce dernier, un peu comme les jeux présentés sur le Mega CD de Sega, mais en "parfait". La palette de couleurs de la Matsushita est également tout à fait impressionnante; plusieurs milions seront disponibles en même temps à l'écran. Pratiquement à chaque point de l'écran, pourra correspondre une couleur précise, du jamais vu ou presque! Après avoir dégoûté le Mega CD, la Mastushita s'attaque également au domaine de la trois dimensions, de la rotation, du zoom et de la manipulation de l'écran, domaine dans lequel Nintendo avait pris un pas d'avance, du moins en ce qui concerne les jeux vidéo surtout avec l'annonce de la sortie de Star Fox, le premier jeu à utiliser le Super FX. Du coup, n'importe quelle image peut être étirée, aplatie, tordue dans tous les sens, en temps réel s'vous plaît! Toujours en ce qui concerne la vidéo, la Matsushita pourra, comme la Super Nintendo et son nouveau processeur (mais nous sommes là dans une nouvelle dimension, cela n'a réellement plus grand-chose à voir avec une Nintendo, même une Super Nintendo), créer des effets de transparences, donner de la texture aux objets à l'écran, développer et calculer les sources de lumière, et ainsi, créer des effets magnifiques, avec le nombre de couleurs dont cette bécane dispose, je ne vois vraiment pas comment cela pourrait être autrement!





LES EXTENSIONS...

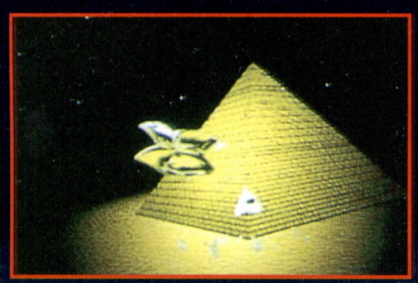
La bécane de 3DO peut actuellement lire les CD audio, jusque là rien de nouveau, les CDR, CD audio avec des images fixes et les CD photos et tous les CDs spécifiques à son format, bien sûr. A l'arrière de la machine, on peut distinguer deux ports d'extension qui permettront de recueillir des périphériques comme un clavier, une souris, un modem, des lunettes 3D, etc...

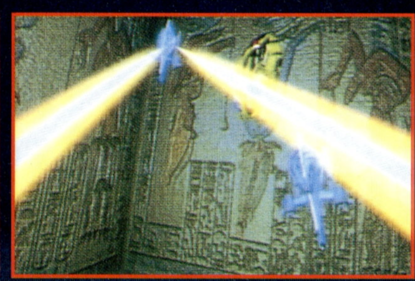
LES LOGICIELS

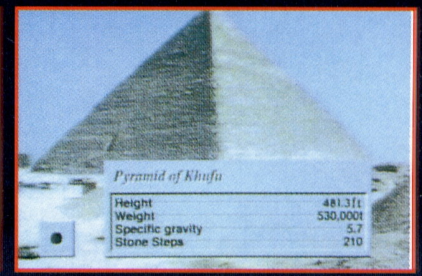
Actuellement, aucun logiciel ne tourne sur la Matsushita, du moins pas à notre connaissance; les sens softs que l'on a pu voir sont des démos d'images et encore, il parait que se sont des démos du Macintosh, un ordinateur assez balaise dans la gestion graphique. Du côté des sociétés qui développeront pour 3DO, on notera pas mal de noms connus à commencer par Electronic Arts. Dans toute la liste qui nous a été communiquée, on remarquera tout de même l'absence de tous les Japonais, ce qui, pour une machine de jeu, semble plutôt assez étrange. Toujours est-il que nous vous tiendrons informé en permanence de la tournure que prennent les choses, cette machine nous étant apparue comme une machine complètement surdouée.

CES

Pioner: la laser active







LES JEUX DE DEMAIN!

Pioneer, le constructeur japonais bien connu dans le domaine de la Hi Fi, a surpris tout le monde à Las Vegas en présentant une nouvelle machine; la Laser Active. Soyons clairs, la Laser Active n'est pas une console, mais c'est pourtant sur cette machine que j'ai vu tourner le jeu le plus marquant de ce Salon. La Laser Active est un lecteur de CD compatible avec tous les formats, du CD musical aux CD Video. On peut donc écouter de la musique ou regarder des films avec cette machine, mais ce n'est qu'une petite partie de ses possibilités. Tout comme le CDI , le Laser Active est ouvert aux programmes éducatifs et aux jeux, mais si les jeux proposés sur le CDI sont loin d'être convaincants (normal, les japonais n'y croient pas!), le Laser Active va bien plus loin dans ce domaine. Pioneer a bien calculé son coup, puisqu'un accord a été passé avec Sega et NEC! En même temps que la Laser Active, Pioneer commercialisera un module Mega CD et un module NEC qui seront vendus séparément. Une fois ces modules encastrés dans la Laser Active, vous pourrez jouer avec les jeux NEC (cartes ou CD) ou les jeux Sega (Megadrive et Mega CD). Mais dans le cas du module Sega, on aura accès à des jeux spécialement conçus pour la Laser Active. Dans ce cas, le Mega CD lira des programmes sur laser disk vidéo, ce qui offre des images d'une qualité extraordinaire. En démonstration à Las Vegas, on pouvait découvrir un magnifique jeu sur disque laser réalisé par Taito (l'un des rois de l'arcade).... la claque! Il s'agit d'un shoot them up en 3D dans lequel vous foncez à toute allure à l'intérieur d'une Pyramide en tirant sur les vaisseaux ennemis et vous débouchez dans des salles truffées de pièges, tout cela avec des effets spéciaux dignes des meilleurs films de science fiction. La qualité des graphismes et de l'animation fait que l'on a l'impression de regarder un film. Imaginez un peu: vous jouez et les images du jeu sont dignes des meilleures scènes d'action de Star Wars... le pied! Cela dit, il faut reconnaître que l'interactivité est encore limitée: vous ne contrôlez pas le déplacement de votre vaisseau, mais seulement votre tir. A côté de cette petite merveille, des grands shoots them up comme Gate of Thunder, Thunderforce IV ou Axelay sont loin de faire le poids! Voilà qui nous donne une idée de ce que seront les jeux de demain, avec l'arrivée des machines multi média. D'autres éditeurs de jeux Japonais semblent s'intéresser à cette machine, on parle déjà de Konami et de Naxat soft!

La Laser Active de Pioneer sera commercialisée cet été aux USA et son prix devrait tourner autour de dix mille francs. Ce prix peut paraître élevé, mais il est raisonnable si l'on considère toutes les utilisations possibles de cette machine. De toute façon, la Laser Active est une excellente machine, mais parviendra-t-elle à s'imposer face à la 3DO de Matsushita et au CDI? Seul l'avenir le dira. Mais ce qui est certain, c'est que les machines multi média représentent l'avenir et que, quel que soit le standard qui parviendra à s'imposer, on verra arriver des jeux qui surpasseront très largement tout ce que l'on connaît aujourd'hui. Croyez moi, ça ne va pas être triste!

Sega : L technol

En dépit de ses dimensions plus modestes que celles de Nintendo, le village Sega regroupait de nombreux éditeurs et la foule se pressait autour de l'estrade où se déroulaient, en permanence, des démonstrations du nouveau matériel. Il faut dire que Sega a frappé très fort à Las Vegas cette année, en mettant nettement l'accent sur son avance technologique par rapport à son concurrent.



LES NOUVEAUX VENUS CHEZ SEGA

En ce qui concerne la Megadrive, de nombreux éditeurs présentaient des jeux de qualité et l'on pouvait même découvrir quelques nouveaux venus dans le village Sega, et non des moindres. En effet, Konami était présent, et bien présent, avec quatre jeux qui devraient figurer parmi les plus gros hits de la Megadrive en 93: Tiny Toon, Les Tortues Ninja, Sunset Riders et Rocket Night. Il est évident que ce grand éditeur japonais, habitué depuis longtemps à figurer parmi les plus gros vendeurs sur les consoles Nintendo, ne compte pas faire moins sur la Megadrive. Loin de se contenter de réaliser une simple conversion de ses jeux Super Famicom sur Megadrive (comme le font la plupart des éditeurs qui développent sur les deux consoles), Konami à choisi de réaliser des jeux entièrement nouveaux sur la Megadrive. Même si le titre et l'esprit du jeu sont les mêmes, (Tiny Toon et les Tortues Ninja, par exemple) les versions Megadrive présentent un déroulement totalement différent des jeux que nous connaissons sur Super Famicom. Cela devrait notamment faire le bonheur des joueurs possèdant les deux consoles, en évitant des doublons. En revanche, Capcom avait choisi la discrétion en ne prenant pas de stand dans le village Sega, craignant sans doute de mécontenter Nintendo. On pouvait seulement découvrir la nouvelle version de Final Fight dans la partie du stand Sega réservée au Mega CD. Tout comme Konami, Sony avait choisi de faire sa première apparition dans le village Sega pour y présenter quelques nouveautés intéressantes sur Mega CD. Dans l'ensemble, les nouveautés de qualité sur Megadrive étaient nombreuses, comme vous le verrez dans les pages suivantes.



rtua Sega: la réalité virtuelle sur Megadrive

LE MEGA CD EXISTE, JE L'AI RENCONTRE



Le Mega CD a beau être sorti depuis déjà un an au Japon, il a souffert, jusqu'ici, d'un sérieux manque de jeux spécifiques de qualité. Quelles que soient ses capacités, aucune machine ne peut s'imposer sans une ludothèque convaincante. Sega, très conscient de ce handicap, avait du reste choisi de ne pas commercialiser le Mega CD aux USA et en Europe, tant que ce problème ne serait pas réglé. Le Mega CD est enfin sorti aux USA (sous le nom de Sega CD) et a fait un carton, ce qui a surpris Sega of America qui ne s'attendait pas à un tel démarrage en force. En effet, 300 000 exemplaires du Mega CD ont été vendus en quelques semaines et Sega of America est actuellement en rupture de stock. De plus, il faut noter que paradoxalement, ce succès inespéré aux USA risque de ne pas faire l'affaire des européens. En effet, Sega of America a fait un embargo sur toute la production de Mega CD, ce qui risque de retarder la sortie de cette machine en Europe.
Si je dis que le Mega CD existe désormais, c'est surtout parce que les premiers programmes intéressants commencent à arriver sur cette machine. Mais attention, il n'y a pas encore des tops

’avance ogique!

(du reste, Sega garde toujours le secret sur les grands titres qu'il développe actuellement sur CD), mais les dernières nouveautés sont autrement plus intéressantes que les Sol Feace et autres daubes du même acabit qui sont sorties sur cette machine depuis un an. D'autre part, il est clair que Sega joue la carte du multimédia avec le Mega CD et s'il y aura des jeux traditionnels comme Silpheed (un shoot them up impressionnant de Game Arts), seront également présents des jeux totalement différents de ce que l'on connait, comme Night Trap, entièrement réalisé à partir de séquences filmées avec des acteurs, ou encore, des programmes qui ne sont pas des jeux, comme Make Your own Video de Sony, avec lequel on peut réaliser ses propres clips sur différentes chansons.

DES ACCESSOIRES REVOLUTIONNAIRES:

THE ACTIVATOR est un accessoire qui vous permet de jouer "physiquement" en faisant des mouvements au lieu d'utiliser un joypad. L'Activator se présente sous la forme d'un cercle qui se pose sur le sol et émet des rayons infra-rouges dirigés vers le haut. Le joueur se place au centre de ce cercle et joue tout simplement en faisant des mouvements qui coupent les rayons infrarouge. Mieux encore, l'Activator tient compte du fait que vous avez coupé le rayon plus ou moins haut et fait donc la différence entre un mouvement de la jambe ou du bras! En théorie, on peut jouer à n'importe quel jeu Megadrive avec l'Activator, dans la mesure où un mouvement précis correspond au bouton A, un autre au bouton B, un autre encore à C et d'autres mouvements indiquent la direction dans laquelle on désire se déplacer. Toutefois, s'il est possible de jouer n'importe quel jeu avec cet accessoire, il n'y a pas grand intérêt à utiliser l'Activator avec un jeu de plates-formes comme Sonic, par exemple! En revanche, l'Activator est particulièrement bien adapté à un jeu de baston comme Streets of Rage 2 et c'est d'ailleurs ce jeu qu'avait choisi Sega pour faire une démonstration des capacités de ce nouvel accessoire.
Sur la scène du village Sega, on pouvait admirer deux joueurs s'affrontant en mode battle avec Street of Rage 2; il est en effet possible d'utiliser simultanément deux Activators pour jouer à deux, et l'on pouvait contempler le combat sur un écran géant placé devant eux. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le résultat est assez impressionnant et qu'un jeu de baston comme Streets of Rage 2 prend toute sa dimension avec l'Activator qui lui apporte un réalisme inégalé. On retrouve alors l'aspect physique du combat... sans que l'on doive pour autant se donner des coups! Les joueurs parvenaient sans difficulté à exécuter les très nombreux coups disponibles dans le jeu (16 combinaisons différentes) à partir de mouvements simples et rapides.

Toutefois, l'utilisation de l'Activator ne se limite pas exclusivement à des jeux de baston, mais permet également de faire de la musique; une démonstration intéressante des capacités de cet accessoire, dans ce domaine, était également donnée sur scène. L'Activator sortira aux USA en septembre et sera accompagné d'une cartouche comportant deux jeux: un jeu de baston spécialement conçu pour cet accessoire et un programme musical qui vous permettra de créer vos propres compositions, à partir de mouvements de votre corps. De plus, il faut noter que cet accessoire révolutionnaire ne sera pas très coûteux puisqu'il devrait être proposé entre 400 et 500 F aux USA.
Le second accessoire (mais peut-on encore parler d'accessoire dans ce cas précis) n'est rien de moins que la réalité virtuelle. Tu le crois ça? J'en ai rêvé, Sega l'a fait! La réalité virtuelle à domicile, je savais que cela viendrait un jour, mais je ne pensais vraiment pas que ce serait aussi rapide! Figurez-vous que ces petits cachottiers de Sega travaillent depuis plusieurs années sur la réalité virtuelle. Ce fantastique périphérique, qui se connecte sur la Megadrive, vous offrira une immersion totale dans des jeux en couleurs, en 3D sur 360 °... le pied! En ce qui concerne le développement des jeux, Sega utilisera la technique mise au point pour l'élaboration du fantastique Virtua Racing, son dernier jeu d'arcade que vous connaissez sans doute déjà (si vous ne le connaissez pas, je vous conseille de l'essayer à la première occasion, vous ne serez pas déçu du voyage!)
Ce périphérique, qui s'appelle Virtua Sega devrait être disponible aux USA à la fin de cette année et il sera accompagné d'un jeu en réalité virtuelle. Sega prévoit de commercialiser quatre autres jeux de ce type d'ici la fin de l'année: un jeu de tir, un simulateur de vol, un simulateur de course automobiles et un jeu d'action. Cela promet !



Démonstration de l'Activator avec Streets of Rage 2

CHI CHI PRO CHALLENGE GOLF

VIRGIN / MEGADRIVE



Dans la lignée des grandes simulations de golf sur Megadrive, Chi cgi Pro Challenge Golf devrait obtenir une place très honorable, bien que dans le domaine, la lutte soit plus que chaude. Ici, quatre joueurs pourront s'affronter en même temps, sur des parcours comprenant plusieurs niveaux de difficulté. Evidemment, et comme dans toute simulation de Golf qui se respecte, on retrouvera dans cette réalisation tous les atouts habituels faisant la force de ce genre de simulation sur console. Ainsi, pas de problème là-dessus, on retrouvera un choix de clubs gigantesque pour chacune des distances (c'est même parfois à se demander si tous les clubs cités existent réellement!), et tous les paramètres qui font la joie des amateurs de ce sport. Tenant compte de la force du vent, de la nature du terrain sur lequel vous êtes, de la nature du club et de votre position précise par rapport à la balle, Chi Chi Pro Challenge golf vous fera vivre de nombreuses heures de joie et de réjouissance. Chi chi Pro Challenge Golf est annoncé pour le printemps de cette année.

MIC AND MAC GLOBAL GLADIATOR

VIRGIN / MEGADRIVE

Sponsorisé par Mac Donald's, ouais ouais les Fast Food, Mic et Mac sont deux drôles de personnages épris d'écologie. Lorsqu'ils apprennent que la forêt est menacée par une catastrophe provoquée par une industriel dont le seul souci est de se faire un max de blé, Mic et Mac se lancent à coeur perdu dans la bataille. Armés de leur petit pistolet lanceur de glue, ils devront sauter d'arbre en arbre pour retrouver leurs amis et pour sauver la forêt. Magnifiquement réalisé, ce titre de Virgin Games est, sur Megadrive, un véritable petit bijou de technique. Tout est remarquablement animé et il ne manque pas le moindre détail. Un jeu qui ne pourra que vous séduire.



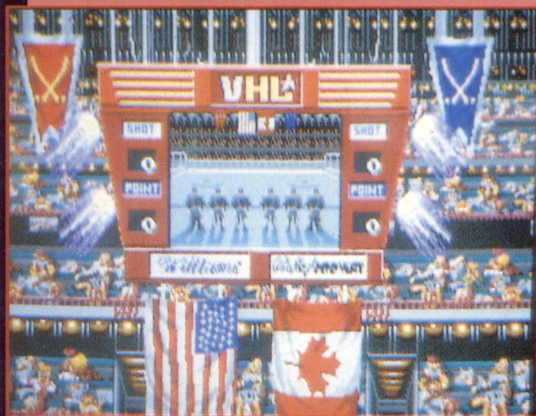
HIT THE ICE

TAITO / MEGADRIVE





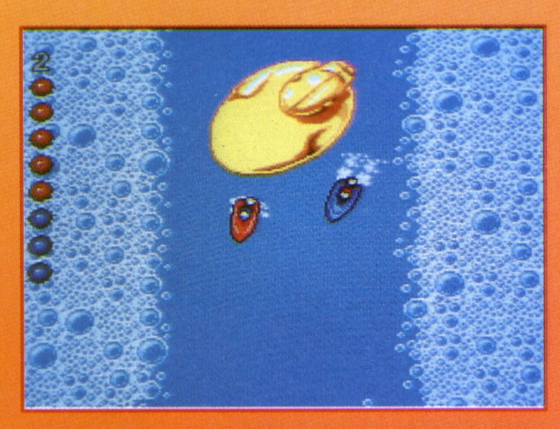
Cette pseudo simulation de hockey sur glace est pour les durs et exclusivement pour les durs; Hit The Ice ne tolérera aucune femmelette, ce jeu est pour les hommes, les vrais, ceux qui n'ont pas peur de donner des coups et d'en recevoir. Plus inspirée par le hockey sur glace qu'autre chose, cette réalisation de Taito vous permettra de tester votre niveau de rage lorsqu'aucune règle particulière ne régit un jeu. En effet, dans ce titre, pour récupérer le palet à son adversaire, on peut pratiquement tout, faire, user de toutes les techniques honnêtes ou malhonnêtes. Avec un menu vous permettant de choisir l'une des huit équipes disponibles, et de déterminer si vous désirez jouer en championnat ou en match amical, Hit The Ice devrait frapper à la porte de vos meilleures boutiques d'importation parallèle dans le courant du mois d'avril.

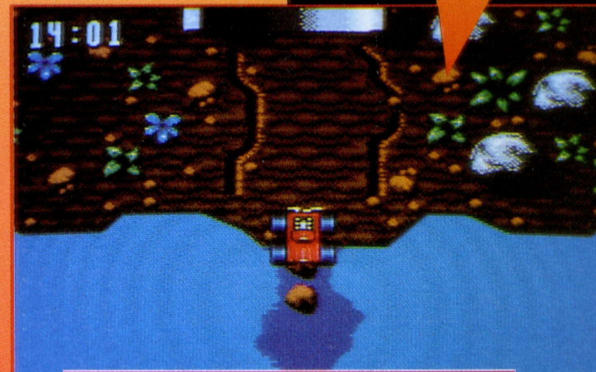


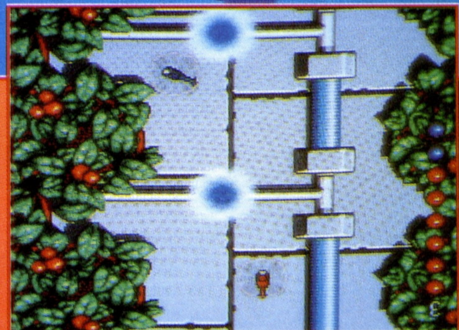


MICRO MACHINES

CODE MASTER / MEGADRIVE



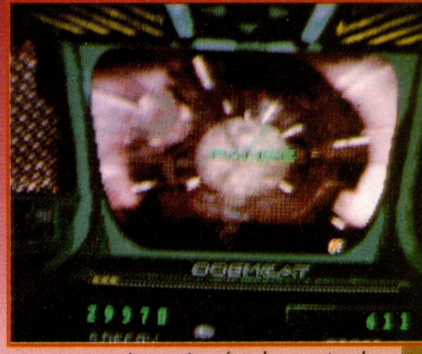




Les micro machines sont des voitures, des bateaux, des tanks, des hélicoptères, tous de taille lilliputienne. Du coup, leur champ de bataille ou plutôt les circuits où ils se livrent des luttes acharnées contre la montre, sont des plus insolites: tables de petits déjeuners, tables de billards, sur le sol de la chambre à coucher des enfants, bref, un peu partout. Au total, 27 circuits seront proposés ici. Bien sûr, à chaque course, correspond une difficulté particulière qui tranche singulièrement avec les difficultés que l'on a l'habitude de rencontrer dans ce genre de course en général. Toute l'action de Micro Machines est vue du haut, comme si une caméra était placée sous un hélicoptère à la verticale de votre voiture. D'une animation super rapide, Micro Machine a obtenu, sur NES, le prix du meilleur jeux d'action. C'est vous dire que l'on ne peut discuter la valeur de ce titre.

SEWER SHARK

SONY IMAGESOFT / MEGA CD



D'un tout nouveau concept, Sewer Shark est le premier jeu de tir à véritablement utiliser les capacités du CD Rom de la Megadrive. En utilisant des véritables acteurs et des scènes d'actions futuristes, Sewer Whark vous transpose dans la peau d'un combattant galactique qui doit débarrasser le monde de créatures inhospitalières, prêtes à tout pour réduire notre bonne vielle planète bleue à néant. Comme vous ne l'entendez pas de cette oreille et que votre vaisseau est super armé, vous ne vous faites pas trop de bile. Bien qu'un peu sombre et terne (les couleurs ne sont décidément pas le fort de la Megadrive), Sewer Shark claque vraiment à la gueule du joueur. Au départ, vous naviguerez dans des tunnels infestés; le but est bien sûr de foutre une branlée aux envahisseurs ennemis mais, également, de suivre à la lettre les instructions de votre ordinateur de bord. Un virage manqué et vous pourrez dire adieu à vos espoirs de devenir un jour le héros de l'humanité. Pourtant, être un héros vous savez, c'est plutôt cool.



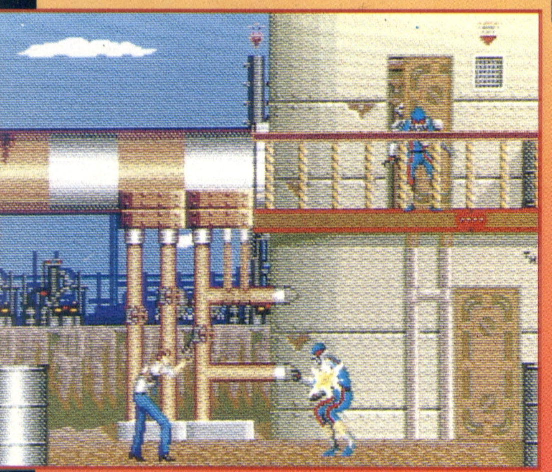
TERMINATOR

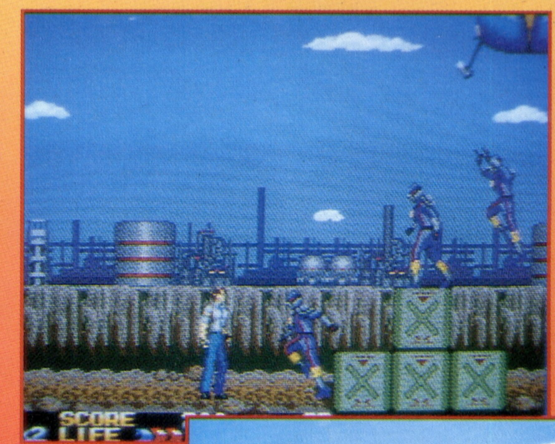
VIRGIN / MEGA CD

Comme dans le film, le joueur sera dans la peau de Kyle Reese, un voyageur du temps qui, du futur, atterrit aux Etats-Unis de nos jours. Sa mission est simple, elle consiste à protéger Sarah Connor qui détient la clé pour la survivance future de la race humaine. Le joueur débutera sa mission dans un Los Angelos Post Apocalyptique en l'an 2029. Des robots d'acier innondent le ciel d'une rougeur incandescente à la recherche des quelques humains rescapés du cataclysme nucléaire. C'est, dans un premier temps, contre ces adversaires que vous devrez lutter. Par la suite, votre seul ennemi sera le temps et, surtout, le Terminator qui n'a qu'une et une seule chose en tête: venir à bout du Sarah Connor. Sous ce scénario complexe mais qui reprend bien le thème du film, Terminator sur Mega CD est un jeu d'action au scrolling multi-directionnel dans lequel la pitié n'aura pas de place. Armé jusqu'aux dents avec des armes futuristes hyper balaises, les graphismes, et surtout, la bande son complètement délirante et génialement superbe, n'ont plus grand-chose à voir avec le Terminator que l'on connaissait en cartouche. Prévu pour le printemps aux States, Teminator devrait faire mal.

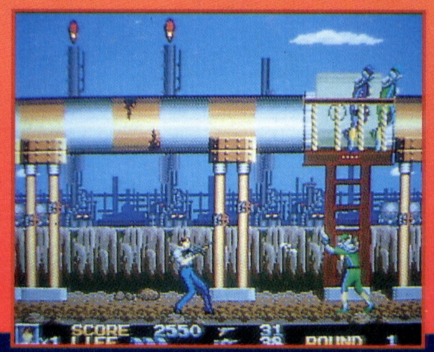
ROLLING THUNDER III

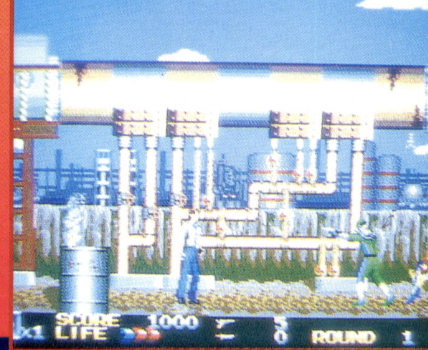
NAMCO / MEGADRIVE





Alors que la seconde partie des aventures de l'agent de WPC (World Police Organization) nous avait déjà emballés, Rolling Thunder III s'annonce encore plus fort, encore plus beau, encore plus riche, encore plus tout. Cette fois-ci, l'action se déroulera d'une part dans une raffinerie de pétrole en Californie du Sud où il faudra faire attention aux barils pouvant exploser et, d'autre part, dans les îles orientales et leurs mystères Programmé sur une cartouche de douze mégabits, Rolling thunder III comporte dix niveaux qui vous feront, entre autres, participer à une petite guérilla sur motos, ou à une course effrénée de motos des mers en plein coeur de l'océan pacifique. Utilisant un système de mot de passe pour reprendre une partie en cours, Rolling Thunder III est assurément un gros titre sur Megadrive, comme l'était son grand-père.





RC GRAND PRIX

ABSOLUTE / GAME GEAR



Soyez prêt à faire vrombir vos moteurs et à participer à l'une des plus folles courses de voitures sur Game Gear. Un peu particulière, puisque RC signifie en anglais Remote control (Radio commandé), cette course ne suivra donc pas le schéma habituel de ce genre de simulation. Aussi, il faudra prouver sur le terrain que vous êtes bien un pro, un champion de la manette et de la molette et que la vitesse ne vous fait pas peur. Sur dix courses différentes qui se révèlent plus difficiles et plus surprenantes à chaque fois, seuls, les grands pourront s'en sortir. Dans RC Grand Prix, vous ne participez pas pour les honneurs de la guerre, mais bien pour de l'argent. Mieux vous serez placé sur la ligne d'arrivée, plus vous gagnerez de brouzoufs. Si quatre joueurs peuvent s'inscrire dans une compétition, un seul à la fois peut concourir.

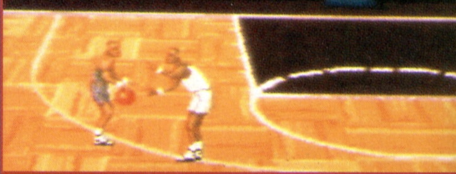
NBA ALL STAR CHALLENGE

FLYING HEDGE / MEGADRIVE



Dans NBA All Star Challenge, vous pourrez, dans la peau de 27 des plus grands joueurs de basket américain (Chris Mullen, Karl Mallone, Patrick Ewing), participer à plusieurs "petits jeux" comme un concours de smashes ou de lancers francs. NBA All Star Cgallenge vous permettra également de vous mesurer à un seul adversaire dirigé par la console ou par un copain- dans un duel fratricide qui se déroulera sous le panier. Graphiquement superbe, cette réalisation propose également des animations sonores d'un réalisme extraordinaire.





COMPUSTORE Games

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette
990 F
Console avec 1 jeu au choix d'une valeur de 490 F
1490 F (fournie avec 2 manettes)

ACCESSOIRES		Super Parodius Jap.	490 F
Adaptateur universel US & Jap.		Out of this World US	490 F
149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté		Dungeon Master US	550 F
ASCII Pad	190 F	Sim Earth US	550 F
Dyna One	129 F	Kawasaki Caribbean US	550 F
Super Advantage	390 F	A.M Gladiators US	550 F
Cable Péritel	190 F	Ripkin Jr baseball US	490 F
Capcom CTICK US	690 F	Rushin Beat 2 Jap.	490 F
Adaptateur secteur	179 F	Ranema 1/2 n°2 Jap.	550 F
Action replay pro	450 F	Fatal Fury US/Jap.	550 F
JEUX : Nouveautés ou autres titres (Tél.)		Prinse of Persia US/Jap.	490 F
Street Fighter II US	590 F	Super Combat Ribe US/Jap.	550 F
Super Star Wars Jap.		Super F1 Hero Jap.	520 F
(en US/Tél.)	590 F	Tortue 4 US	490 F
Batman Return US/Jap.	490 F	Imperium US	450 F
Bull's VS Blaser US	490 F	Castel Vania 4 US	450 F
Dragon's Lair US	490 F	Valken Jap.	550 F
Contrat 3	490 F	Joe et Mac 2 Jap.	490 F
Super NBA basketball US	490 F	Alien 3 US	490 F
Jimmy Connors US	490 F	God's	490 F
Amazing Tennis US	490 F	Sonic Blastman Jap. (dispo : Tél.)	490 F
Wing Commander US	490 F	Alien vs Predatore Jap.	550 F
Blue Brother US	490 F	Human GP Jap.	490 F
Ultima Prophet US	490 F	Jacky Crach (flipper) Jap.	520 F
Tiinytoon Jap.	490 F	Chester Chetah US	490 F
Best of the Best US	490 F	Super Tetris Jap.	550 F
Magical Quest US	490 F	Power Athlet Jap.	490 F
Road Runner US	490 F	Phantasy Star 5 Jap.	650 F
Spiderman X Men US	490 F	Volley ball twin Jap.	550 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F	King of Rally Jap.	550 F
Axelay US ou Jap.	490 F	Kiki-Kakai Jap.	550 F

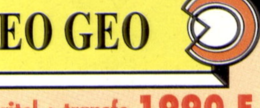
IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent êtres modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 1 manette + Sonic
990 F
Console MEGADRIVE 2 manettes + Sonic + Street or Rage
1290 F

ACCESSOIRES		Team USA	449 F
Pro 2	149 F	NHL PA hockey 93	395 F
Arcade Power stick	349 F	LHX Attack Shopper	449 F
Action replay pro	449 F	Captain America	449 F
Competition pro	189 F	Indiana Jones	449 F
2 manettes infrarouge	449 F	Crue Ball	449 F
JEUX		Global Gladiator	449 F
Sonic 2	395 F	Alien 3	395 F
Street of Rage 2	449 F	Terminator	395 F
Mickey et Donald	449 F	Desert Strik	395 F
La Petite Sirène	395 F	Olympic Gold	395 F
Batman Return	449 F	Centurion 2	395 F
Terminator 2	449 F	Rampart	395 F
Road Rash 2	449 F	Cadash	395 F
Talespin	395 F	Splater House 2	395 F
Turtles Mutant		Aquabatic Game	395 F
(Jap. uniquement)	449 F	Fatal Fury (fin février)	479 F
Monaco GP 2	449 F		

Pour les news ou autres titres à venir sur février appelez- nous.

NEO GEO

Console + Péritel + transfo 1990 F
Console + jeu (valeur de 690 F)
2 590 F

ACCESSOIRES		Mutation Nation	1 490 F
Manette Néo Géo	390 F	Ninja Commando	1 490 F
Mémory card	190 F	View Point	1 490 F
JEUX		Super Side Kick (football)	1 490 F
Nam 75	690 F	Last Ressort	1 490 F
Burning Fight	690 F	Baseball Star 2	1 490 F
Alpha Mission 2	690 F	Fatal Fury	990 F
Magician Lord	690 F	Robot Army	990 F
Cyber LIP	690 F	Eightman	990 F
Sengoku	690 F	Trash Rally	890 F
Baseball 2020	690 F		
Blue's Journey	690 F		
Art of Fighting	1 490 F		

A paraître sans date précise en février ou mars 1993 : Fatal Fury 2 (baston). Autres titres nous consulter.



GAME GEAR

GAME GEAR + Sonic 2
1090 F
GAME GEAR + Sonic 2 + transfo
1190 F
GAME GEAR + Sonic 2 + Donald Duck + transfo
1290 F

ACCESSOIRES		**JEUX**		Indiana Jones	269 F
Loupe	139 F	Sonic 2	269 F	Batman Returns	269 F
Master Gear	149 F	Prince of Persia	299 F	Space Invader	269 F
Gear to Gear	99 F	David Robinson	269 F	Spiderman	269 F
Battery pack	349 F	Alien 3	269 F	Terminator	269 F
Adaptateur secteur	99 F	Tasmania	269 F	Street of Rage	279 F
Sacoche	199 F	Senna GP	279 F	Shinobie 2	279 F
		Wimbledon	259 F	Vampire	279 F
				Olympic Gold	269 F
				Kick off	269 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le lundi de 14 h 30 à 19 h 30. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐

NEC
CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

J.P. 02/93

PREVIEW

TINY TOON ADVENTURES

MEGADRIVE • EDITEUR : KONAMI



LES LAPINS N'AIMENT PAS QUE LES CAROTTES !

Konami, la divine.
Konami, la sensuelle.
Konami, la magique.
Konami, la magnifique.
Tous les qualificatifs sont bons pour cette société qui n'en finit pas de nous étonner par la qualité de ses réalisations. Jusqu'à présent investi à fond dans la Super Famicom, le géant japonais se réveille enfin sur Megadrive pour notre plaisir à tous. L'un des premiers titres qui devrait voir le jour sur la seize bits de Sega est, justement, Tiny Toon, quelle révélation pour nous tous!

CE JEU DE PLATES-FORMES CASSE LA TRADITION.





Branle bas le combat dans les tranchées de la forêt; une terrible catastrophe se prépare, une catastrophe telle que le monde pourrait en pâtir jusqu'à la fin des temps. Très écologique dans son attitude, Bugs Bunny, l'un des nombreux héros de la Warner, est la vedette de ce jeu de plates-formes qui casse la tradition par de nombreuses trouvailles très amusantes et particulièrement agréables, visuellement parlant. Bugs le lapin, grand amateur de carottes comme tout bon lapin qui se respecte, se jette donc au coeur de cette aventure, à la recherche de ses amis capturés par Montama Max, qui le conduira à la fois au centre d'une forêt furieuse où bon nombre d'animaux inconnus viendront lui barrer la route, dans les méandres labyrintheux des couloirs obscurs d'un château médiéval, ou plus simplement dans des régions caverneuses où les abîmes dans lesquels il ne faudra pas tomber seront sources de nombreuses morts.

TINY TOON CONTIENT UN GRAND NOMBRE DE PIECES SECRETES.

Tout au long du jeu, Bugs Bunny ne devra pas perdre de vue son objectif premier qui consiste à récupérer un maximum de carottes. Non pas pour en faire une soupe ou pour augmenter son acuité visuelle mais bel et bien pour gagner des points et, surtout, récupérer de l'énergie. Trois coeurs sont à votre disposition au départ du jeu, mais dès que vous êtes touché, ceux-ci ont une fâcheuse tendance à disparaître à une allure phénoménale. Pour vous aider à retrouver vos amis et également un mystérieux trésor caché on ne sait où, Bugs Bunny aura, à sa disposition, une carte géographique des lieux vous permettant de ne pas vous paumer dans les différentes régions contenues dans cette réalisation. Loin d'être seul, notre ami le lapin aura bien des déboires avant de parvenir à la fin de cette aventure. En effet, avant d'en voir le bout, il devra absolument arpenter et visiter tous les coins et recoins qui, souvent, sont bien planqués au fin fond d'un niveau. Eh oui, comme très souvent maintenant dans ce genre de jeu, Tiny Toon Adventures contient un grand nombre de pièces secrètes qu'il sera nécessaire de visiter pour récolter le plein de carottes et d'options. Outre la carte qui se découvre et fur et à mesure de votre progression, un système de mot de passe vous permettra également de reprendre une partie en cours, ce qui est toujours fort utile lorsque vous êtes dérangé, au cours d'une partie, par la sonnerie du téléphone ou par vos parents qui entrent dans la chambre pour vous dire d'aller vous coucher.



Parmi les difficultés que vous rencontrerez dans Tiny Toon Adventures, on notera le numéro d'équilibriste sur un fil tendu entre deux arbres, ainsi que les luttes sauvages contre des ennemis plus redoutable encore que les autres. Pour détruire les sbires de Montama Max, votre postérieur sera la meilleure arme. Un petit coup de joypad, un petit saut sur la tête et hop, n'importe quel adversaire disparaît aussitôt. Disponible aux USA dans les semaines à venir, on ne peut encore rien dire quant à la sortie officielle de Tiny Toon Adventures en France et en Europe. Espérons que ce soit le plus vite possible.



THE FLINTSTONES

TAITO / MEGADRIVE

La famille Flintstones, plus connue en France sous le nom Pierre de Feu, a un gros problème. Leur petite vie bien tranquille dans leur caverne risque d'être perturbée par l'arrivée soudaine d'un étranger indésirable. Le père de famille, bien décidé à ne pas se laisser faire, se lance dans l'aventure. Ce qu'il ne sait pas, c'est que cet étrange personnage est bien protégé et, avant de lui dire ce qu'il pense, le père Flintstones aura bien des aventures à surmonter. La sortie deThe Flintstones est annoncée aux Etats-Unis pour le courant du mois d'avril.





WORLD CLASS LEADER BOARD

US GOLD / MEGADRIVE



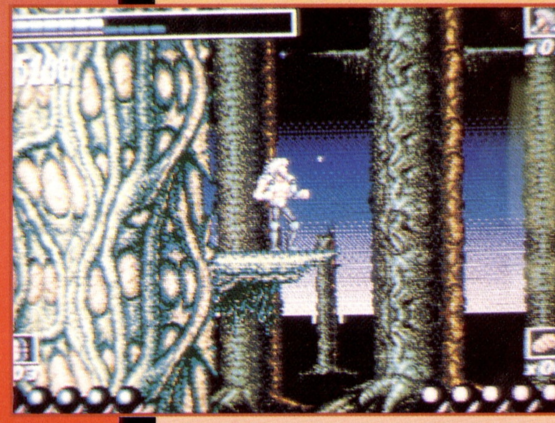


Très largement réputée partout à travers le monde, Leader Board est l'une des plus ancienne simulation de golf qui existe sur le marché. Je me souviens lorsque j'y jouais sur Commodore 64, il y a six ou sept ans; ce jeu ne date donc pas d'aujourd'hui. Pourtant, sur Megadrive, cette simulation ne perd pas un poil d'intérêt et tous les amoureux de ce sport y trouveront certainement leur compte. Cependant, avec toutes les adaptations de golf que l'on a pu apercevoir au CES, il ne sera pas facile de faire son choix. Même si Leader Board part avec un avantage, le nom est connu, il n'est pas certain qu'il soit le meilleur. N'ayez crainte, lorsque Leader Board sera disponible, nous en ferons un test complet qui, je l'espère, vous permettra de faire votre choix.

WOLFCHILD

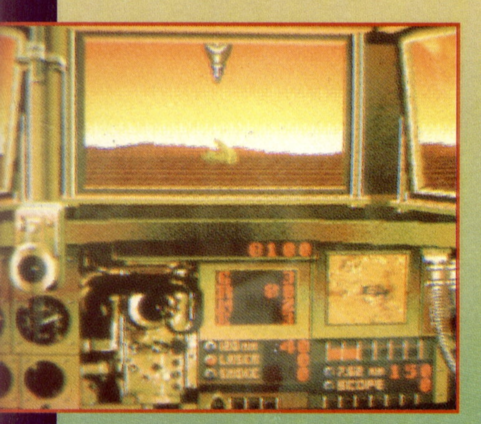
MEGA CD / MEGADRIVE

Se déroulant à la manière d'un jeu d'action et d'arcade traditionnel, Wolfchild nous conte l'histoire d'un jeune homme en lutte avec lui-même pour trouver sa véritable identité. Si notre ami avait été seul, rien n'aurait été bien compliqué pour lui, malheureusement ce n'est pas le cas et il semble bien que des forces obscures ne l'entendent pas de cette oreille. Arpentant le monde à la recherche d'une personne qui pourrait lui venir en aide, Wolfchild rencontrera de nombreux ennemis qui, déchaînés, ne lui laisseront le passage libre qu'après de nombreuses heures de lutte. Heureusement, vous n'êtes pas du genre à vous décourager pour un oui ou pour un non et vous serez très rapidement dans le bain. Pour vous venir en aide, des options ainsi que des armes nouvelles apparaîtront de temps en temps, au gré de votre parcours. Graphiquement excellent, Wolfchild n'utilise peut-être pas les nouvelles capacités du Mega CD, découvertes lors du CES. Mais il est vrai également que je n'y ai joué que très succinctement.



SUPER BATTLETANK

ABSOLUTE / MEGADRIVE



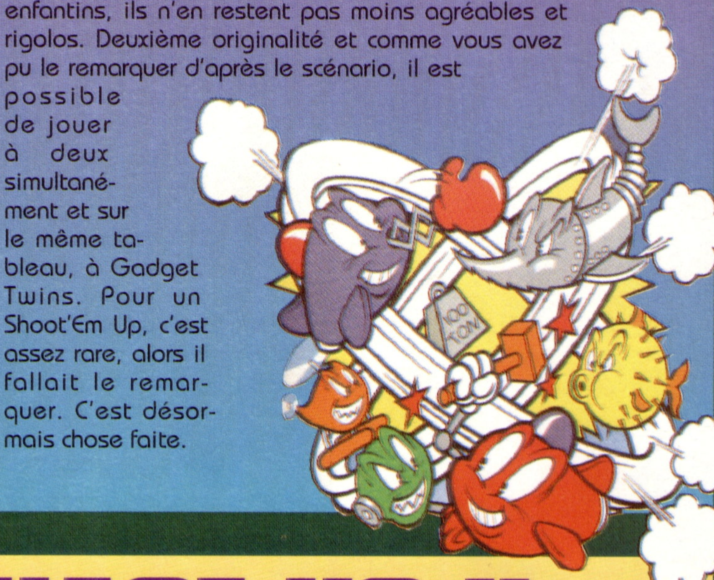
Super Battletank est un jeu qui se déroule quelque part entre l'Arabie Saoudie et l'Iran. Complètement inspiré par les évènements de la Guerre du Golfe, Super Battletank vous place aux commandes d'un M1A1. Dernier né des usines de construction de matériel militaire américain, le M1A1 est doté d'une puissance de feu extraordinaire. Durant toute cette simulation, qui est, en fait, bien plus un jeu d'action, vous piloterez dans un décor qui se déplace autour de vous en trois dimensions. A l'intérieur du Char d'assaut, vous aurez un angle de vue unique pour catapulter et détruire les rampes de missiles SCUD ou les chars qui se déplaceront à vive allure dans le désert. Avec des graphismes digitalisés superbes, Super Battletank est un excellent titre, qui devrait arriver au cours des prochaines semaines.

GADGET TWINS

GAMETEK / MEGADRIVE



Le joyau du roi des Gadgets a été volé. Panique à bord, personne ne bouge! Bop et Bump ont été désignés pour le retrouver. Suivez nos deux amis à travers les océans et dans les hautes atmosphères dans leur quête de l'infâme Thump, responsable de toutes leurs souffrances. Douze niveaux sont à l'actif de ce titre de Gametek complètement farfelu. Dans la pure tradition des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal, Gadget Twins apporte tout de même quelques innovations qu'il est bon de signaler. D'une par,t les graphismes sont particulièrement sympathiques; certes, très enfantins, ils n'en restent pas moins agréables et rigolos. Deuxième originalité et comme vous avez pu le remarquer d'après le scénario, il est possible de jouer à deux simultanément et sur le même tableau, à Gadget Twins. Pour un Shoot'Em Up, c'est assez rare, alors il fallait le remarquer. C'est désormais chose faite.



CHASE HQ II

TAITO / MEGADRIVE



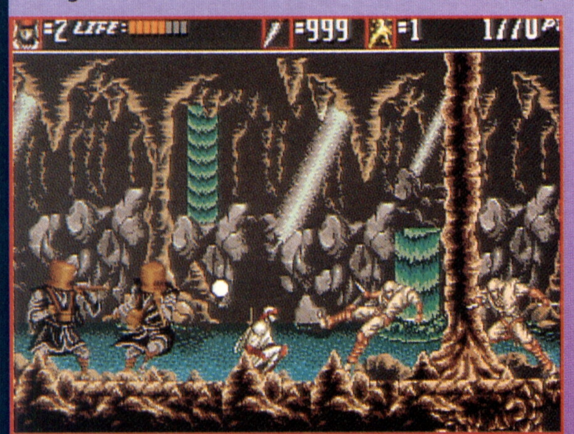
Grand succès lors de son apparition en arcade, Chase HQ II est une poursuite infernale entre des policiers (vous) et des gangsters en fuite, après un cambriolage, sur les grandes autoroutes américaines. Aussi puissante que dangereuse, votre voiture de flic aura suffisamment de vitesse pour les rattraper rapidement. Une fois dans le sillage de la voiture à arrêter, les choses délicates commencent pour vous, car il faudra non seulement rentrer dans la voiture terroriste pour l'obliger à s'arrêter, mais également éviter les pièges de la route comme des virages serrés ou des tremplins disséminés ça et là. Pour avoir la situation en main, vous serez parfois obligé d'utiliser le turbo. Attention, ce dernier est en nombre limité, il ne faudra donc pas en abuser.

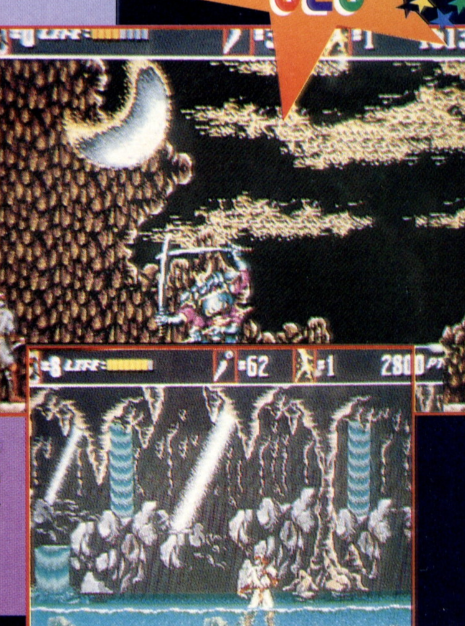


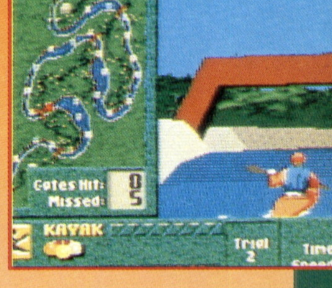
SHINOBI III

SEGA / MEGADRIVE

On l'attendait, cette suite de Shinobi, l'un des plus mythiques et des meilleurs jeux sur Megadrive et... elle arrive! Tout à fait dans l'esprit du premier épisode, Shinobi III se déroule exactement de la même manière. Seuls, les graphismes et les armes changent quelque peu. Les magies ne sont également plus les mêmes mais cela s'arrête là. Au niveau technique, Shinobi III m'a semblé encore plus beau, les graphismes sont plus riches et plus fouillés, idem pour les ennemis qui obstruent le passage jusqu'au niveau suivant. Avec des décors super sophistiqués, des animations superbes, il est à parier que ce titre recevra tous les honneurs dès sa sortie. Une excellente prestation lors du Salon.





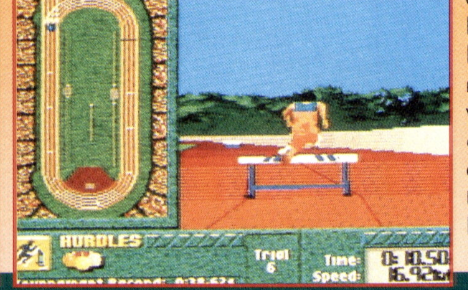


SUMMER CHALLENGE

ACCOLADE / MEGADRIVE

Après le Winter challenge qui, l'année dernière, en pleine époque olympique, nous avait permis de participer à bon nombre d'épreuves sportives sur toutes les neiges, Summer Challenge pointe le bout de son nez sur Megadrive. Au programme de cette nouvelle simulation sportive, décidément Acolade aime ça, Tir à l'arc, course de canoé kayak, 110 mètres haies, 400 mètres, etc. Prévu dans un avenir relativement proche, Summer Challenge devrait susciter un grand intérêt. Demandant soit de la concentration, soit de la vitesse, soit de l'endurance, notamment pour les longues courses, l'environnement de Summer Challenge m'est apparu relativement riche et varié. Tout à fait dans l'esprit de Winter Challenge, Summer challenge est le pendant qu'il fallait pour qu'enfin, votre titre de meilleur sportif en chambre de l'année, soit vérifié. D'une très bonne qualité générale, Summer Challenge s'avère excellent. Wait And See comme dirait l'autre.

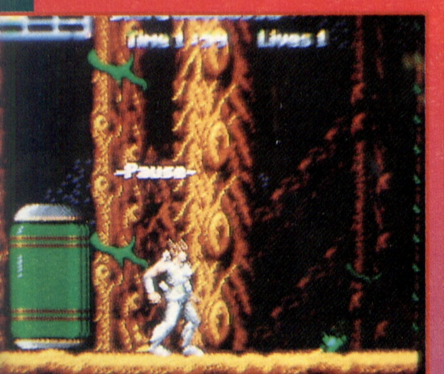




STRIDER II

US GOLD / MEGADRIVE

A l'origine développé par Sega, c'est US Gold qui s'est chargé de l'adaptation sur Megadrive de Strider II. Véritable hit lors de sa sortie en Europe au tout début de la Megadrive, Strider II devrait, selon toute vraisemblance, connaître le succès de son aîné. Vous dirigez, sur une dizaine de niveaux qui vous conduiront tour à tour dans une forêt tropicale obscure, dans des complexes futuristes ou dans une ville au bord de la rupture, un héros armé d'une sorte de lame laser qui sectionnera d'un coup tous les ennemis qui se trouveront sur son chemin. Si Strider est blindé au niveau de l'armement, il est également d'une souplesse redoutable. En s'accrochant à tout ce qu'il peut, il pourra ainsi monter sur des parois métalliques, dans les airs grâce à des mouvements dignes des plus grands numéro de cirque. Graphiquement excellent, il faudra, dans l'avenir, très certainement compter avec Strider II sur Megadrive, tant cette réalisation nous a paru brillante.







NIGHT TRAP

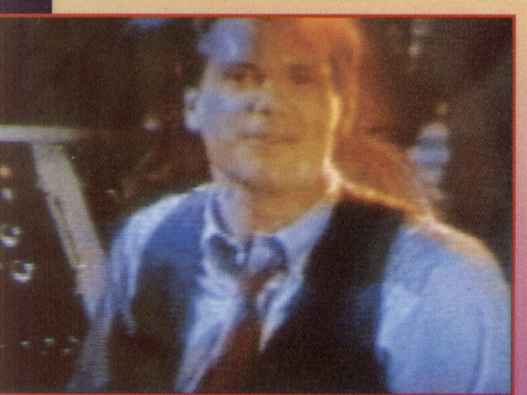
SEGA / MEGA CD

Night Trap est le premier vrai jeu d'aventure sur le Mega CD à utiliser les atouts de cette machine encore trop méconnus à mon sens. Eh oui, le Mega CD est un périphérique extraordinaire dont, jusqu'à présent, personne ne tirait avantage. Sega, bien décidé à en mettre plein la vue à tout le monde, se lance donc dans l'aventure avec ce jeu complètement hallucinant. Sous la forme d'une enquête, vous devrez découvrir des dizaines et des dizaines de pièges et de passages secrets pour arriver au bout de cette fantastique mission. Véritable film à l'écran (presque comme à la télé). Avec Night Trap, on se rend un peu mieux compte de ce que sera l'avenir du Mega CD. Réellement très impressionnant.

CITIZEN X

SEGA / MEGA CD

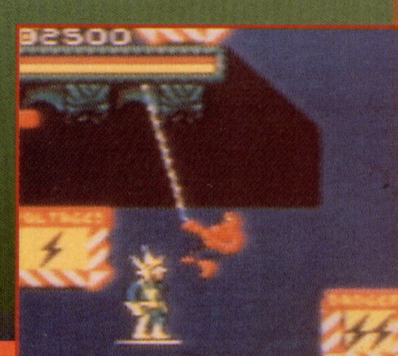
Dans la lignée de Night Trap, Citizen X est encore un jeu entièrement en images digitalisés animées, qui vous entraînera dans les bas fonds d'une ville américaine. Superbe réalisation avec tout ce qu'il faut pour plaire à un large public, Citizen X n'est pas un jeu comme les autres, c'est ,une nouvelle fois, une petite révolution qui permettra de voir ce que pourront être les jeux de demain. Graphiquement superbe, Citizen X comporte également une bande sonore remarquable. Tous les acteurs employés dans ce jeu sont de vrais acteurs qui jouaient devant une caméra comme pour un véritable film. La différence réside dans le fait que cette fois-ci, ce n'est pas pour un film mais bel et bien pour un jeu!



SPIDERMAN : SINISTER 6

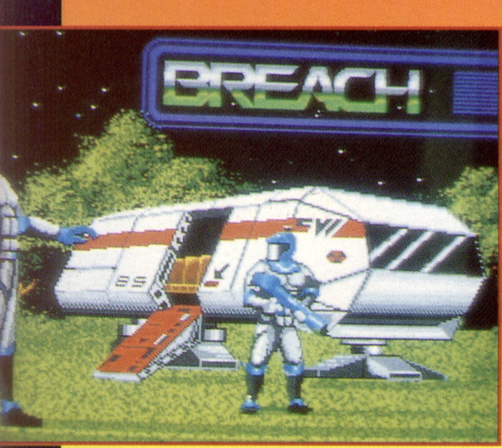
FLYING HEDGE / GAME GEAR

Spiderman n'existant pas encore sur la portable couleur de chez Sega, avec Flying Hedge, c'est désormais -enfin, ce sera désormais- bientôt réglé. Présenté sur le Stand Acclaim, Spiderman: Sinister 6 nous conte l'histoire de ce jeune scientifique plein d'aventure quin au cours d'une expériencen peut se changer à volonté en une araignée bleue et rouge. A la poursuite de tous les criminels que la Terre peut comporter, sa mission est pourtant parfaitement définie: elle doit, grâce à ses nombreuses qualités et notamment à sa possibilité de tisser des fils à volonté, détruire un complexe terroriste qui menace l'existence même de la planète. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel, Spiderman Sinister 6 est un produit haut de gamme sur Game Gear qu'il sera bon de voir de plus près lors de sa sortie.



BREACH

AMERICAN SAMMY / MEGADRIVE



Dans ce Wargame, vous aurez le choix entre dixhuit scénarii qui iront de la conquête d'une planète à des raids de vaisseaux interstellaires, en passant par des Seek And Destroy retentissants. En apparence assez complexe dans son maniement de base, Breach devrait pourtant être fort intéressant une fois que l'on saura le maîtriser. Appartenant au corps le plus musclé des Spaces Marines, Breach n'est pas seulement un simple Wargame mais aussi une aventure dans le futur. En développant votre stratégie d'attaque sur une carte qui se déplace suivant un scrolling multi-directionnel, Breach devrait envahir nos magasins d'import parallèle, aux alentours du mois de mars.



GRÂCE À CETTE VIDÉO DEVIENS CHAMPION DES JEUX SEGA

CECI N'EST PAS UN PRODUIT OFFICIEL SEGA

SEGA POWER TIPS

CSM-101

TOUS LES TRUCS POUR GAGNER : TERMINATOR, ALIEN 3, DESERT STRIKE, SPIDERMAN...

LES PASSAGES SECRETS, LES MOTS DE PASSE, LES ASTUCES POUR VAINCRE...

WONDERLAND

PolyGram Video

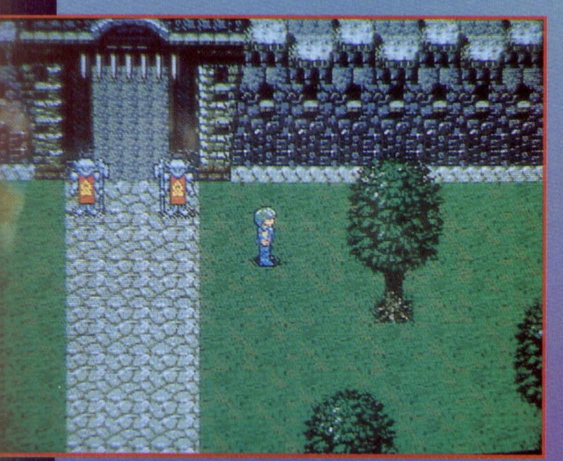
EN VENTE AU RAYON VIDÉO

LES MOTS DE PASSE, LES PIÈGES À ÉVITER, LES ASTUCES POUR VAINCRE...

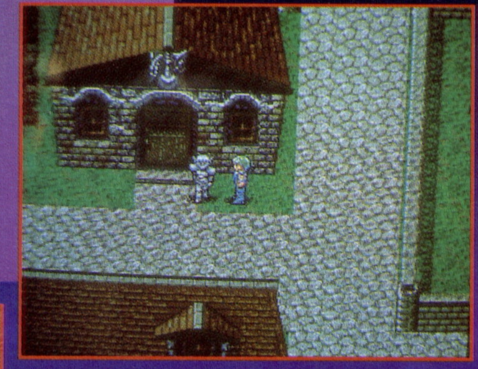


SORCERER'S KINGDOM

TRECO / MEGADRIVE



Seul, votre sens du devoir envers votre bon roi vous donnera suffisamment de courage pour affronter les terribles dangers qui se propagent à l'horizon. Pour vous, une chose est impérative, il faut absolument que vous puissiez, grâce à la magie peut-être, trouver le moyen de voler, car une fois au bord de la falaise, on ne peut plus reculer, il faut sauter pour mourir, il faut voler pour vivre. Sorcerer's Kingdom est un jeu de rôle tout à fait dans la lignée de ceux-ci. L'action y est sommaire, bien que l'on se déplace en temps réel suivant un scrolling multi-directionnel. Par contre, l'aventure, elle, est gigantesque et vous passerez certainement de longs moments à parcourir la carte et à quérir des informations auprès des personnes que vous rencontrerez tout au long de votre périple. Bonne chance.

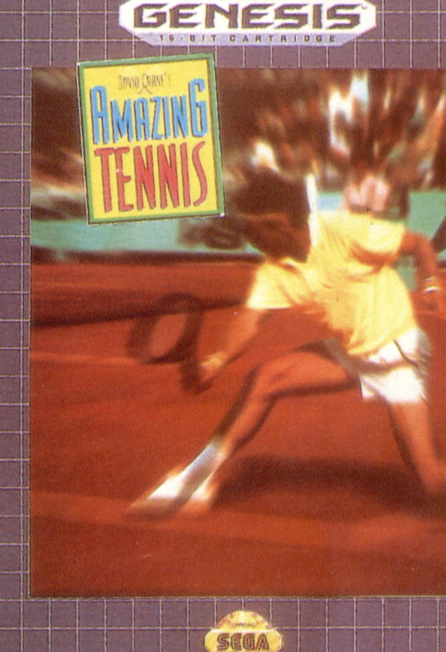


PREDATOR II

ARENA / GAME GEAR

Issu du film avec Dany Glover sorti, il y a à peine deux mois en vidéo et en CDV, dans Predator II, vous êtes dans la peau d'un flic sans pitié. Traqué par un monstre que l'on croyait détruit par Schwarzy dans le premier épisode, Dany glover devra, tout au long de ce jeu d'action au scrolling multi-directionnel, libérer les prisonniers de la bête sans se faire toucher. Du côté de la bête, du Predator II, on retrouvera tous les malfrats de la ville de Los Angeles, les ratés, ceux qui traînent dans les métros et qui détroussent les petites vieilles.
Infesté par toutes ces racailles, Predator II est un jeu violent dans lequel votre pistolet ridicule ne servira que dans les premiers temps.

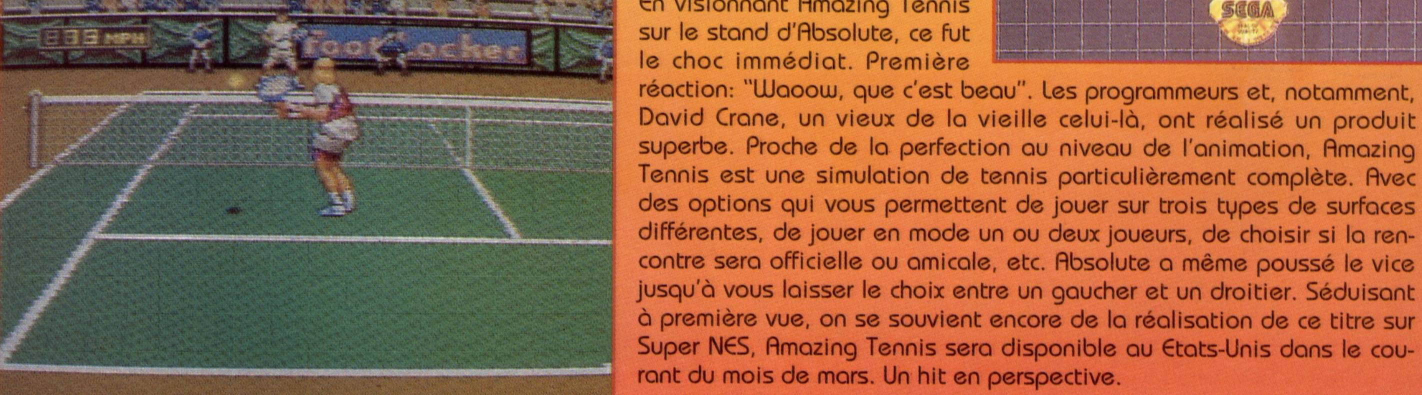




AMAZING TENNIS

ABSOLUTE / MEGADRIVE



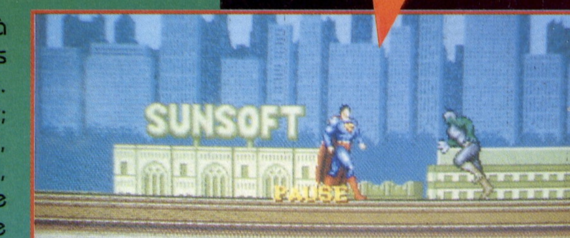


En visionnant Amazing Tennis sur le stand d'Absolute, ce fut le choc immédiat. Première réaction: "Waoow, que c'est beau". Les programmeurs et, notamment, David Crane, un vieux de la vieille celui-là, ont réalisé un produit superbe. Proche de la perfection au niveau de l'animation, Amazing Tennis est une simulation de tennis particulièrement complète. Avec des options qui vous permettent de jouer sur trois types de surfaces différentes, de jouer en mode un ou deux joueurs, de choisir si la rencontre sera officielle ou amicale, etc. Absolute a même poussé le vice jusqu'à vous laisser le choix entre un gaucher et un droitier. Séduisant à première vue, on se souvient encore de la réalisation de ce titre sur Super NES, Amazing Tennis sera disponible au Etats-Unis dans le courant du mois de mars. Un hit en perspective.

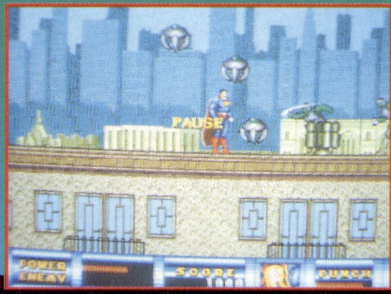
SUPERMAN

SUNSOFT / MEGADRIVE

Après Batman, Spiderman j'en passe et des meilleurs, Superman n'était pas encore à l'honneur sur Megadrive. C'est désormais chose faite grâce à Sunsoft, puisque ce héros des Marvel Comics est en cours de réalisation sur la console seize bits de Sega. Lorsque cette réalisation sera terminée, elle comportera une dizaine de niveaux; comme on a pu en juger au Salon et par les dires des attachés de presse de Sunsoft, cela ne devrait plus trop tarder. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel, Superman est un jeu d'action et de baston qui comporte cependant des scènes de Shoot'Em Ups, où Superman peut enfin prouver à la face du monde que rien ni personne ne peut lui résister.





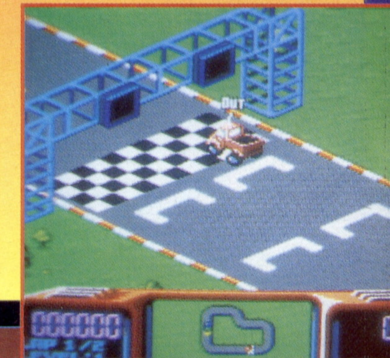






DOUBLE DRAGON III

FLYING/HEDGE MEGADRIVE



Billy et Jimmy, les deux incorruptibles de la baston sur console et en machine d'arcade, sont de retour dans cette nouvelle aventure qui, pour une fois, les conduira ailleurs que dans les sombres rues d'une ville au bord de la déchéance. Comme d'habitude, on retrouve ici tous les atouts qui ont fait la réputation de la série. Aussi, cette réalisation de Flying Hegde est, sans aucun doute, la plus réussie. Les prises et les mouvements des personnages sont souples et les graphismes des décors du fond, originaux et également parfaitement exécutés. A vous de faire le plus fort possible, à vous de frapper comme une bête, à vous d'enchaîner coups de pieds et coups de poings pour vous débarrasser des enfoirés qui vous tombent dessus et pour défaire le gang des terreurs qui sème la pagaille partout où il passe.

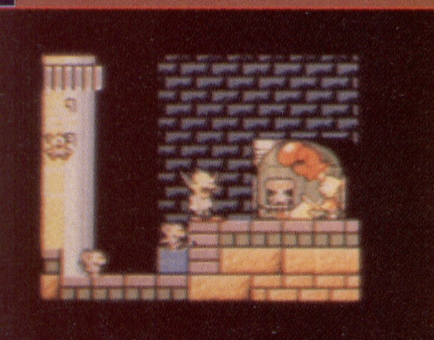
CHAMPIONSHIP PRO-AM

ABSOLUTE / MEGADRIVE

Tout à fait dans l'esprit des circuits 24, Championship Pro AM est une course de bolides sur des circuits assez peu orthodoxes. Suivant un scrolling multi-directionnel, l'action de ce jeu est entièrement visualisée comme si la course était suivie d'un hélicoptère. Avec plus de 20 circuits différents, Championship Pro-Am offre la possibilité de se mesurer contre des voitures dirigées par l'ordinateur, dont l'une pourra l'être par un copain qui aura pris soin de prendre la seconde manette. En terminant des courses, vous obtiendrez une bourse qui sera plus ou moins importante en fonction de votre classement sur la ligne d'arrivée. Avec ces thunes, vous aurez l'occasion d'acheter de nouveaux accessoires pour embellir et customiser votre caisse. Un jeu sympa en prévision.

KRUSTY'S FUN HOUSE

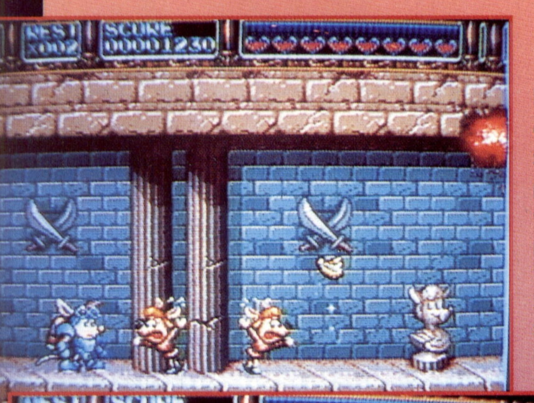
FLYING HEDGE / MEGADRIVE

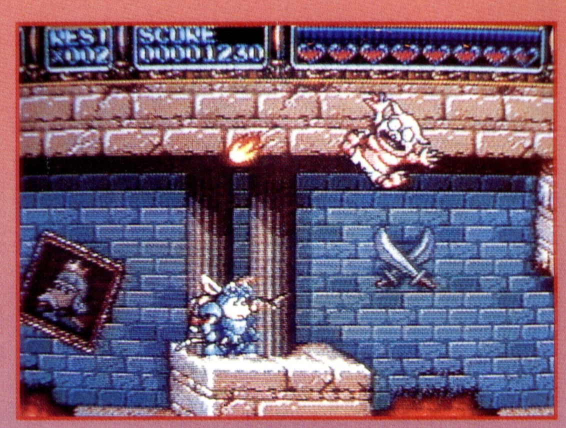


Krusty, c'est le clown préféré de Bart Simpson. Autant vous dire que les aventures qu'il va vivre dans cette maison diaboliquement étrange seront, sans aucun doute, bien plus drôles que mortellement ennuyantes. A mi-chemin entre le jeu de plates-formes et le jeu "à la Lemmings", Krusty's Fun House est véritablement un jeu tout public. Petits et grands pourront profiter des avantages qu'offre cette production, tant au niveau graphique qu'au niveau de l'intérêt. Attention toutefois à ne pas vous faire bouffer par les rats qui jonchent pratiquement tous les niveaux. La meilleure solution est encore de les diriger de telle sorte qu'ils ne se mettent pas trop dans vos pieds. Annoncé pour une sortie prochaine, Krusty's Fun house est un titre qui a acquit ses lettres de noblesses sur Megadrive. Sur Game Gear, ce titre s'annonce donc sous les meilleurs auspices.

ROCKET KNIGHT

KONAMI / MEGADRIVE

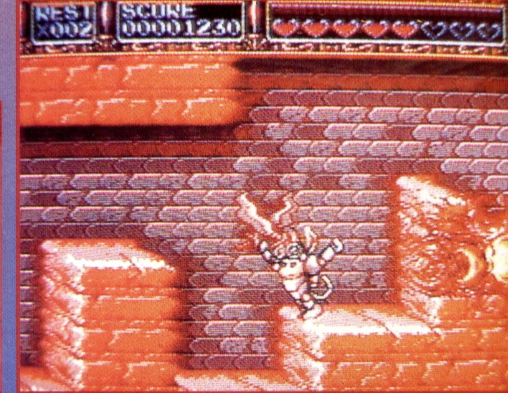




Konami est un géant et cela, personne ne sera étonné de l'apprendre. Plébiscité par des foules entières et par moi-même pour ses titres extraordinaires sur Super Famicom et ses non moins gigantesques productions sur NES (Castlevania et Probotector, cela vous dit-il quelque chose?), Konami décide enfin de se lancer à coeur perdu dans le développement de titres sur la Megadrive. Avec des produits comme Tiny Toon et Sunset Riders, dont nous vous reparlerons dans les previews, cette société japonaise est bien décidée à envahir le marché, américain d'abord, européen ensuite, de ses produits. Parmi les trois titres présentés au CES de Las Vegas, Rocket Knight est très certainement le plus original de tous les produits de la marque. D'une part, parce que le personnage est complètemet inédit alors que l'on connaissait Tiny Toon sur Super Famicom et Sunset Riders en machine d'arcade et, d'autre part, parce que Konami tient particulièrement à ce que ce titre soit le fer de lance de leur nouvelle gamme sur Megadrive. Qui les en blâmerait? Certainement pas moi car d'après ce que j'ai eu l'occasion de voir lors du CES, Rocket Knight est réellement un très bon.

Si vous connaissez Konami, vous savez très certainement que cette maison d'édition porte souvent l'accent sur le dynamisme, sur la créativité et sur l'originalité de ses produits. Rocket Knight rentre parfaitement dans ce créneau de jeux novateurs sur Megadrive. Ce titre est même une bénédiction de Dieu, si si, je vous jure, je n'exagère même pas. Je cause, je cause et j'en oublie l'essentiel. Rocket Knight est un jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez une sorte de petit chevalier qui se trimbale dans un dédale de labyrinthes à l'intérieur de plusieurs châteaux. Bourré d'effet spéciaux, notamment lorsqu'on passe à côté de la lave en éruption dans les soubassements du château, Rocket Knight vous comblera de bonheur et de choix. Un personnage qui devra devenir l'une des mascottes de la marque. Excellent titre en perspective.



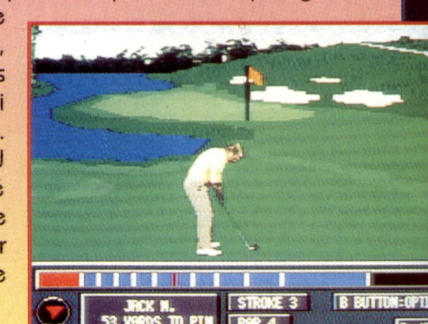


JACK NICKLAUS' POWER CHALLENGE GOLF

MEGADRIVE / ACCOLADE



Première simulation de golf d'Accolade sur Megadrive, Jack Niclaus' Power Challenge Golf n'a rien à envier aux autres simulations de ce sport sur cette console. Sponsorisé par l'une des plus grandes vedettes (qui touche à sa fin) de ce petit monde en vase clos, j'ai nommé Jack Nicklaus, JNPCG comporte, entre autres, deux terrains entièrement désignés par Jack en personne. Les joueurs que vous pourrez sélectionner sont digitalisés, ce qui permet à cette simulation d'être encore un peu plus réaliste. Toutefois, et d'après ce qu'on a pu en voir sur le stand d'Accolade, ici, réalisme n'est pas synonyme de complexité car Accolade a parfaitement réussi à maîtriser les différents paramètres d'une telle simulation et à en tirer le meilleur parti. Facile d'accès, JNPCG dispose également d'un mode tournoi dans lequel un joueur pourra livrer bataille contre l'ordinateur. Un écran d'option permet également de voir la distance exacte séparer la balle du trou. Un programme très complet qui devrait voir le jour aux States dans le courant du mois de mars.





WILLY BEAMISH

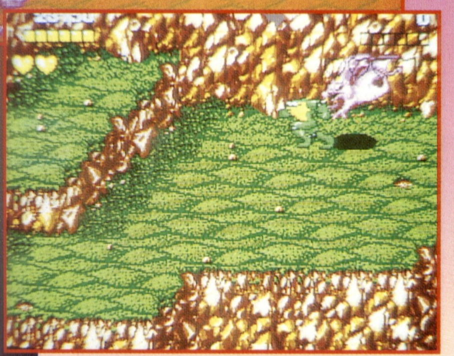
DYNAMIX / MEGA CD

Willy est un gentil garçon mais c'est également une véritable tête en l'air qui attire tous les problèmes du monde. Ainsi, à chaque tableau, notre très cher adolescent sera confronté à un problème nouveau qui l'emportera vers les abîmes du désespoir. Mélange entre le jeu d'action, le jeu d'aventure et le dessin animé, les aventures de Willy Beamish sur Mega CD vous combleront de joie. Plébiscité par tous lors de sa sortie sur PC, Willy Beamish est un jeu original et particulièrement agréablem qui donne du baume au coeur. Comportant de nouvelles musiques, grâce aux avantages du CD Rom, Willy Beamish est une super production d'un des gros éditeurs de jeux d'aventures sur PC. Je vous rapelle que Dynamix est une branche de Sierra et que ces derniers ne sont pas des mauvais. Je dirais même que ce ne sont vraiment pas des mauvais. Leisure Suit Larry, Space Quest, King Quest, tout cela vous dit-il quelque chose?

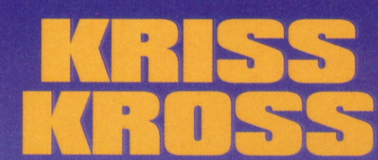


BATTLETOADS

TRADEWEST / MEGADRIVE

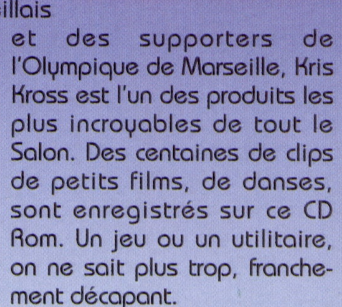


Battletoads est un jeu de combat dans lequel se mesurent des crapauds, de gros crapauds dégueulasses qui croassent et sautent un peu partout. Assez similaire à Golden Axe (dont les Japonais annoncent la sortie prochaine du troisème épisode), Battletoads est un titre qui peut se jouer à deux simultanément. En frappant sur les ennemis qui déboulent d'un peu partout toujours en nombre croissant, vous pourrez récolter des bonus et des options qui vous permettront de résister un peu plus longtemps. Et puis, comme toujours avec de l'entraînement, vous arriverez à assurer de mieux en mieux, je vous fais confiance là dessus.



KRISS KROSS

SONY IMAGESOFT / MEGADRIVE



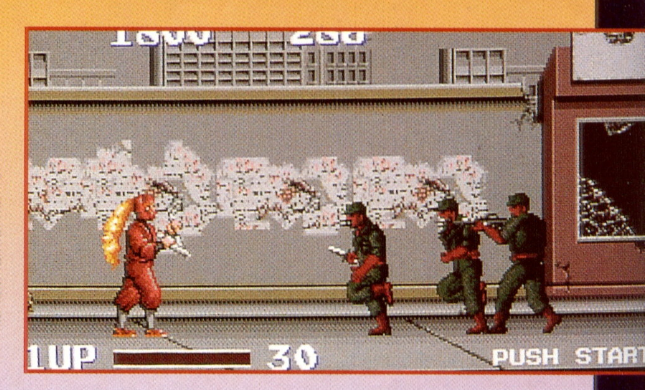
Si vous avez toujours rêvé d'être producteur, metteur en scène, technicien, monteur, tout ça en même temps, de clips vidéo, Kris Kross est le programme qu'il vous faut. Entièrement réalisé sur le Mega CD de la Megadrive, Kris Kross vous permettra de modifier les clips déjà enregistrés et de créer votre propre vidéo! comportant la célèbre musique "Jump" chère au coeur des Marseillais et des supporters de l'Olympique de Marseille, Kris Kross est l'un des produits les plus incroyables de tout le Salon. Des centaines de clips de petits films, de danses, sont enregistrés sur ce CD Rom. Un jeu ou un utilitaire, on ne sait plus trop, franchement décapant.



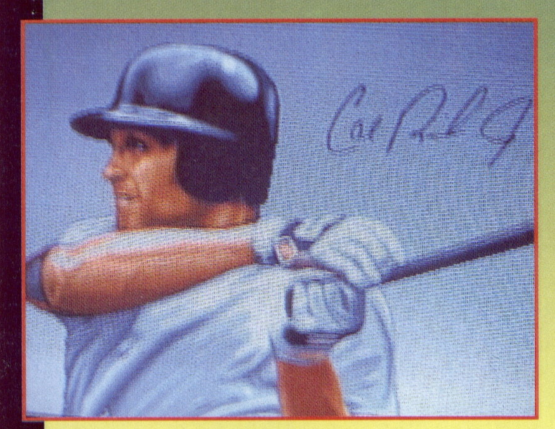
NINJA WARRIOR

MEGA CD / TAITO

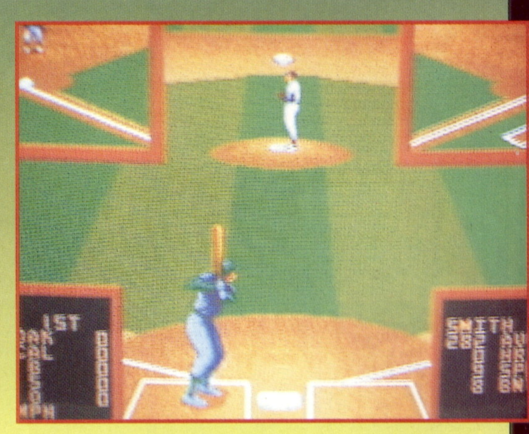
Connu en arcade pour l'excellence de sa prestation, il était alors disponible sur trois écran, Ninja Warriors est un Beat'Em Up dans lequel vous dirigez un Ninja robotique livré à lui-même. En envahissant une ville puis une base militaire, notre Ninja ne devra jamais s'arrêter de bouger. Grâce à ses couteaux, il pourra éclater la tronche à tous les adversaires qui lui sauteront dessus. Graphiquement excellent, c'est surtout au niveau de la musique que ce titre arrachera. Scrolling horizontal, monstres de fin de niveau sont les principaux atouts de cette réalisation.



CALL RIPKEN BASEBALL



MINDSCAPE / MEGADRIVE

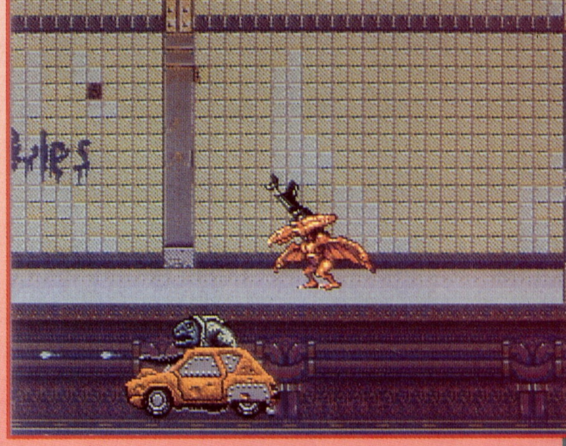


Bon, on ne va pas s'étendre pendant des siècles et des siècles sur cette énième simulation de baseball sur Megadrive. De telles simulations n'intéressent, en France, que très peu de monde. Sachez tout de même que ce produit de Mindscape est apparemment parfait. Les mouvements des différents joueurs sont souples et l'équipe entière se déplace avec rapidité. Avec la possibilité de changer de joueurs en cours de partie, de modifier leur position, de sélectionner le nombre de joueurs (un ou deux), de réaliser des homeruns magnifiques toujours accompagnés d'un petit délire amusant, Cal Ripken Baseball sera très certainement l'une des meilleures réalisations dans le domaine.

DINOSAURS FOR HIRE



SEGA / MEGADRIVE



C'est nouveau, ça vient de sortir, dans une époque future assez proche de la nôtre, les Dinosaures seront bientôt à louer. Pour quelques francs seulement, vous pourrez, chez vous, profiter des avantages d'un tel animal. C'est ainsi que si l'envie vous prend de l'envoyer en mission pour ravager des mecs qui vous prennent la tête, vous pouvez parfaitement le faire, et c'est ce que vous allez faire.
Toutefois, au départ, vous ne savez pas encore exactement sur quel animal se portera votre choix, Archie, Lorenzo, Reese ou Cyrano? Chacun d'eux possède, bien évidemment, une arme qui leur est propre. Le but du jeu est de progresser suivant un scrolling horizontal et de buter absolument tous les insectes et autres truands qui pointent le bout de leur pistolet à l'écran. Drôle dans son concept et dans sa réalisation, Dinosaurs For hire peut également se jouer à deux en même temps, ce qui est toujours appréciable.

CD SONIC

SEGA / MEGA CD

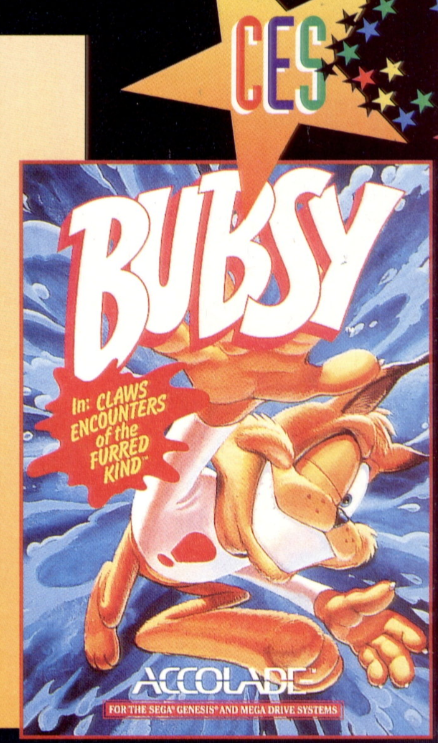


Sonic est de retour, sur CD Rom cette fois. Malheu-reusement, ce n'est qu'en parlant avec les gens de Sega que nous sommes arrivés à obtenir cette information et la photo que nous vous présentons. Pas disponible durant tout le Salon, nous n'avons pas eu l'occassion de visionner CD Sonic; on ne pourra donc vous en dire beaucoup plus. Seul truc que l'on a pu apprendre, c'est que sur Mega CD, Sonic sera introduit pas un petit dessin animé superbe. J'ai hâte d'en voir plus.

BUBSY

ACCOLADE / MEGADRIVE

Superbe sur Super Nintendo où nous vous le présentons dans nos previews, Bubsy sur Megadrive s'annonce à la hauteur de la réputation qu'essaye de se forger ce petit chat plein d'enthousiasme. Pour sauver le monde, Bubsy doit récolter des pelotes de fil disséminées un peu partout à travers un monde complètement délirant. En passant par des tableaux dingues mais craquants à souhait, Bubsy est le jeu de plates-formes par excellence. A chaque instant, on s'émerveillera des mille et une facéties que ce drôle de chat est capable d'effectuer. Le plus étonnant que l'on a pu voir au CES est très certainement les différentes mimiques et les nombreuses attitudes rigolotes qu'adopte Bubsy. Bourré d'idées plus ou moins nouvelles, on retrouve, notamment, une inversion d'écran au premier niveau; il faudra compter avec ce titre vers le milieu de cette année sur Megadrive.



KING OF THE MONSTERS

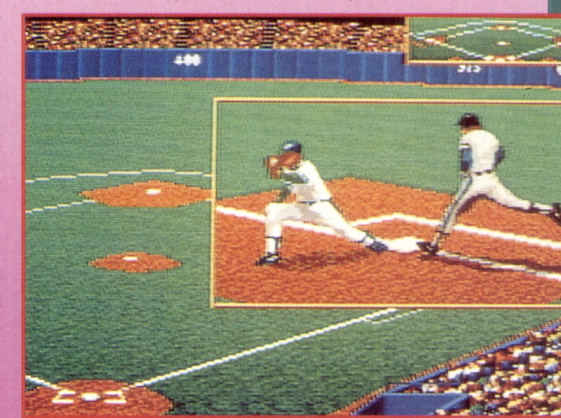
TAKARA / MEGADRIVE

Seul, le plus fort survivra! Tel pourrait être le sous-titre de ce jeu de baston issu à la fois de la Neo-Geo et de la Super Famicom. L'univers n'est plus réellement ce qu'il était et des monstres épouvantables, tout droit sortis de Godzilla (une série dont raffolent les Japonais), ont pris le pas sur la domination de l'homme. L'ère des animaux préhistoriques est revenue et croyez-moi, c'est le boxon dans les villes et les campagnes. Ces monstres gigantesques ne sont, en effet, pas des enfants de choeurs et ils ne peuvent se supporter. Alors, lorsqu'une de ces grandes bestioles pointe le bout de son nez, une autre encore plus grosse et plus terrifiante que la précédente la provoque en duel. Tout le jeu se déroule ainsi. En fait, King Of The Monsters est un jeu de baston dans lequel les lutteurs sont des dinosaures de plusieurs dizaines de mètres de haut et qui ravagent tout sur leur passage. La lutte, dans King Of The Monsters, se poursuit dans plus de huit mondes différents et, pour devenir le seigneur, il faudra donc venir à bout de huit ennemis possédant tous leurs coups et leurs techniques de combat personnelles. Annoncé pour le printemps, King Of Monsters est l'archétype même du jeu sauvage où le sang est la seule règle. Pour un ou deux joueurs.

HARDBALL III

ACCOLADE / MEGADRIVE

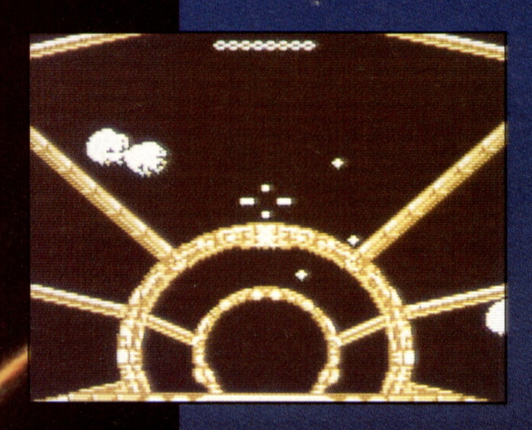
Très connue jadis sur micro, la série des Hardball est très certainement la plus grosse référence en matière de simulation de baseball que le monde des jeux vidéo ait jamais connue. Disponible dès le mois de mars aux Etats-Unis, Hardball peut se jouer seul ou à deux, chaque joueur pouvant, au gré de sa volonté, participer à des matches d'entraînement et à une véritable saison de plus de 162 rencontres qui comprendra des play-offs. Si vous le désirez, vous pourrez également devenir coatch d'une équipe et, en sélectionnant les bons joueurs, en contrôlant leur rendement, peut-être parviendrez-vous au sommet de la hiérarchie. Disposant d'une option VCR qui vous permettra de suivre une action au ralenti ou de revenir sur le Homerun de votre vie, Harball III est une simulation hyper complète dans laquelle on pourra même dessiner les propres logos de chaque équipe. Un must dans le genre, dommage que ce sport soit encore si peu développé en France.



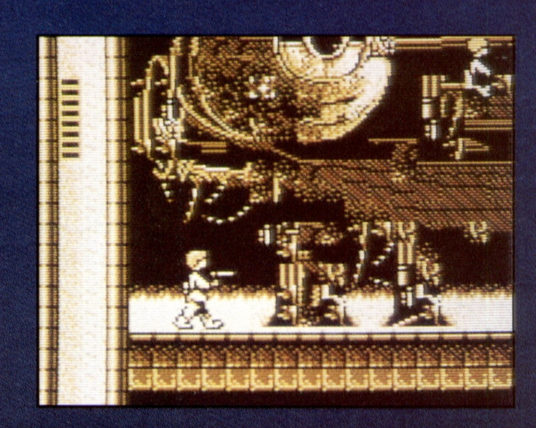



LUDI
GAMES

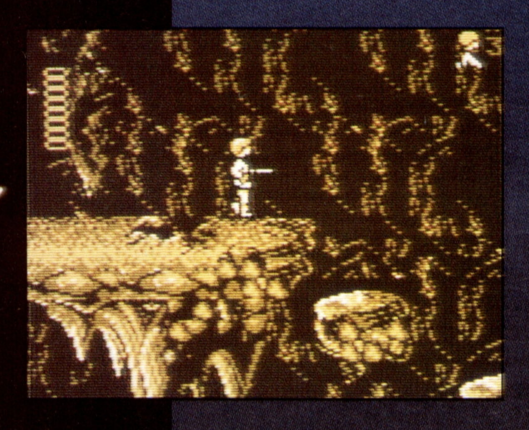
...LA GUERRE DES ETOILES...



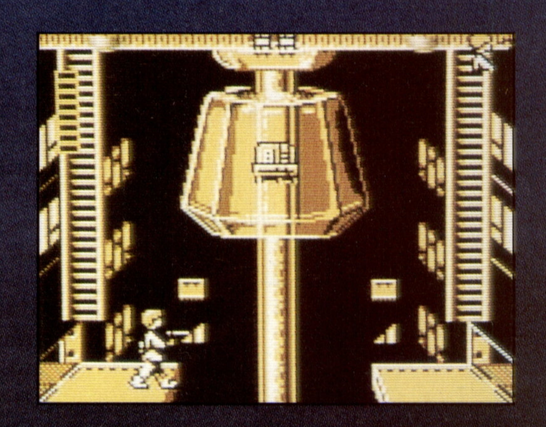
A bord du Millennium Falcon



Le Spaceport



Tatooine



Détruis le générateur

TOUTE L'ACTION ET L'AVENTURE DU FILM *LA GUERRE DES ETOILES*, MAINTENANT SUR TON GAMEBOY.

Tu dirigeras Luke Skywalker, Han Solo et la princesse Leia. Tu devras battre les Stormtroopers, Jawas, Banthas, les chasseurs de primes et les droïdes de guerre. Luttes contre les périls du désert de Tatooine, la station spatiale de Mos Eisley, les défenseurs de l'Empire... Et si tu deviens un vrai Jedi, détruis l'étoile noire. Depuis le désert de Tatooine en passant par les grottes et le champ de météorites, jusqu'à l'étoile noire, tu traverseras 22 niveaux !

Star Wars, parfaite adaptation du célèbre jeu de Georges Lucas, est un jeu au scrolling multi-directionnel mélant action, aventure et shoot'em up.

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOUS LES LUDI PLAYERS !



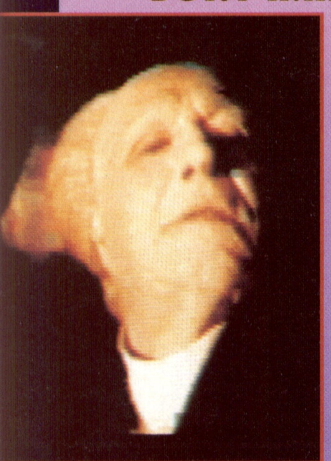






BEAM STOKER'S DRACULA

SONY IMAGESOFT / MEGA CD



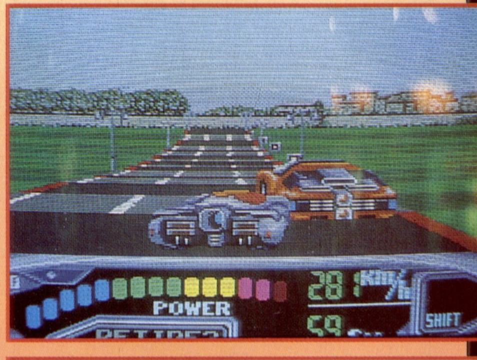
N'hésitez pas à vous mettre dans les pompes de Jonathan Harker, le chasseur de vampires, vous n'allez pas le regretter. L'aventure que vous propose sur Mega CD (sur Sega CD on dit aux states) Sony Imagesoft, n'est pas piquée des vers comme vous le verrez. En utilisant exclusivement des images issues du film, Beam Stoker's Dracula s'annonce comme le titre phase du Mega CD. Dracula vous entraînera donc, au cours de plusieurs scènes, dans des régions montagneuses, en plein coeur du Londres du XIXème siècle ou dans les abîmes du château du vampire. N'oubliez pas d'emporter avec vous votre crucifix et vos gousses d'aill qui devraient vous être de la plus grande utilité.

Le jour, vous serez tranquille pour collecter un maximum d'armes, mais attention quand vient la nuit, l'oeil du démon rôde et le prince des ténèbres vous en fera voir de toutes les couleurs.

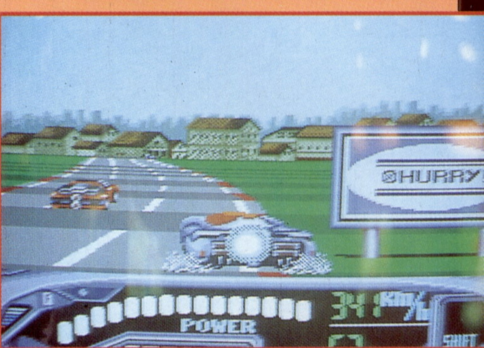
Exceptionnel quant à sa qualité, Beam Stoker's Dracula devrait être l'un des tous premiers jeux à voir le jour sur Mega CD et à en utiliser les capacités. Enfin, serait-on tenté de dire.

JUNKERS HIGH

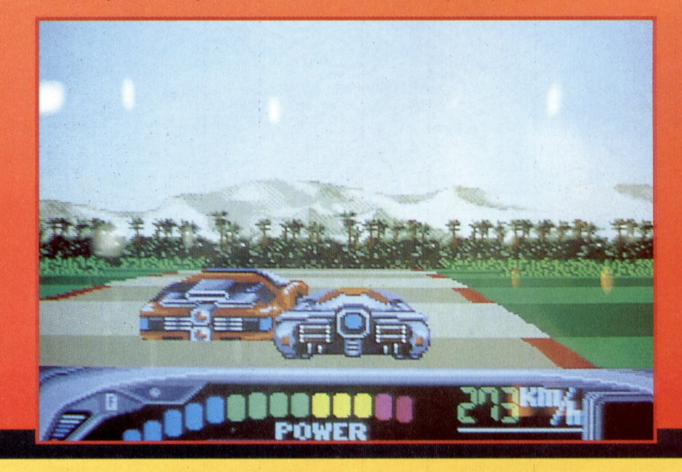
SEGA / MEGADRIVE



Dans un futur relativement proche, les courses de voitures de sport atteindront une dimension encore plus spectaculaire. A 500 kilomètres/heure de moyenne, la moindre erreur, c'est le crash assuré. Junker High, vendu aux States sous le nom de Out Run 2029, est l'une de ces courses qui vous rendra complètement folle, marteau dingue. Les courses auxquelles vous devrez participer se déroulent toute de la même manière.

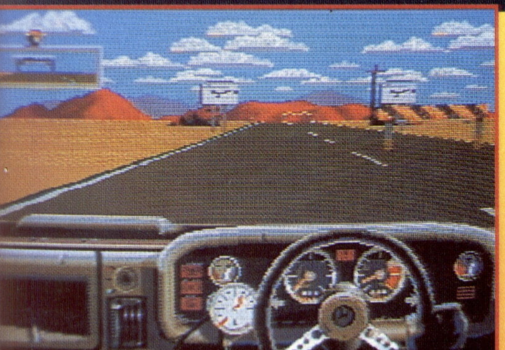


Réalisé en trois dimensions comme la majorité des courses automobiles, Junkers High se déroule à un rythme endiablé, d'autant que vous pourrez utiliser un Turbo pas piqué des vers.



OUTLANDER

MINDSCAPE / MEGADRIVE

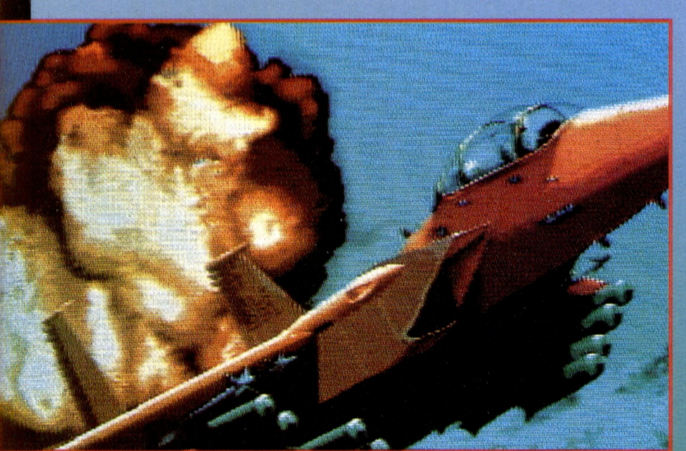


Egalement disponible sur Super Nintendo, Outlander est un mélange entre la course automobiles et le Beat'Em Up à scrolling horizontal. En effet, si vous en avez assez de vous prendre gamelle après gamelle à bord de votre petite sportive, vous pouvez parfaitement arrêter votre caisse sur le bord de la route et continuer votre mission de persécution du grand banditisme, à pied, en brutalisant le plus possible tous les affreux qui se pointent. Armé de votre pistolet, vous tirerez dans tous les sens pour vous sentir l'homme de la situation. Situation de plus en plus précaire pour vous, car plus vous avancerez dans Outlander, plus vous vous rendrez compte que tout est très difficile. Réaliste au niveau de la course, cette partie est sans aucun doute la plus probante de Outlander.

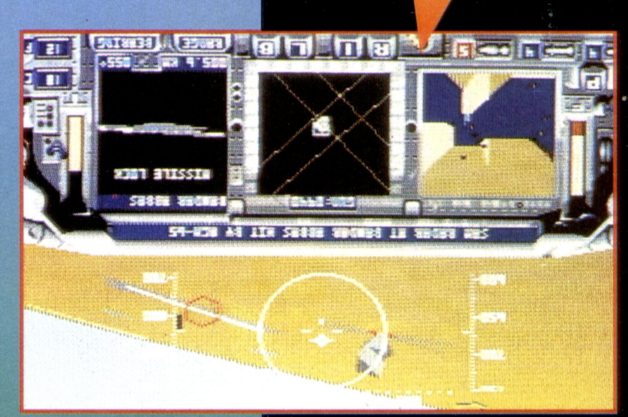


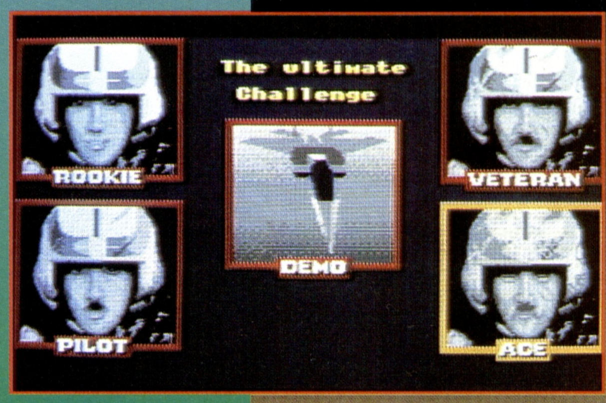
F-15 STRIKE EAGLE

MICROPOSE / MEGADRIVE



Après F-22 d'Electronic Arts, le géant des simulateurs de vol et des simulateurs en tout genre d'ailleurs, Microprose, sur micro se réveille et annonce la sortie prochaine sur Megadrive d'une toute nouvelle simulation, hyper célèbre pourtant dans le monde des jeux vidéo: F-15 Stike Eagle. A bord de votre avion de chasse d'une sophistication extrême, vous êtes ammené à prendre part dans différents conflits à travers le monde. Suivant les missions, vous serez, en effet, plongé au coeur d'une guerre sanglante en survolant le Vietnam, le Golfe Persique, la Lybie, le Moyen-Orient, etc. En tout, une demi-douzaine de missions vous sera offerte dans cette simulation. Tout comme son prédécesseur sur Megadrive, F-22, F-15 Strike Eagle est doté d'une vision réaliste des événements en cours, grâce à une vue en trois dimensions parfaitement viable. Assez complète au niveau des instruments et des commandes de bord, cette simulation reste cependant tout à fait dans l'esprit des consoles. Et ça, c'est encore un bon point pour Microprose.





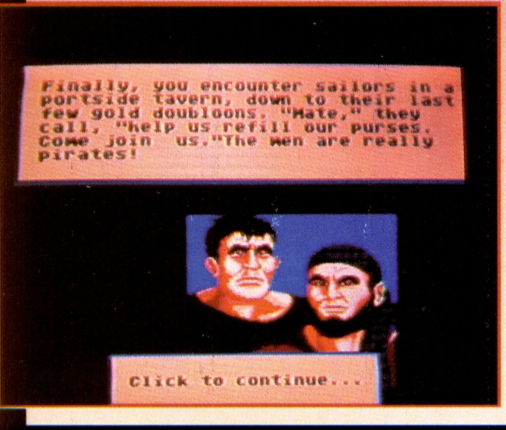


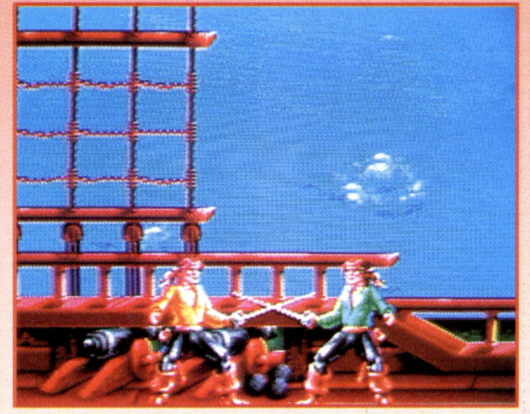
PIRATES GOLD

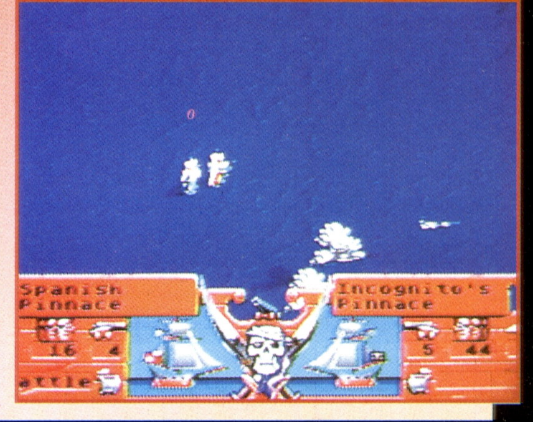
MICROPOSE / MEGADRIVE



Toujours dans la lignée des jeux intelligents dont la firme américaine est l'un des leaders, Pirates Gold est une version un peu plus sophistiquée du "Pirates" que l'on connait sur micro. Partant de rien, où plutôt de pas grand-chose, Pirates Gold est un jeu d'action et de réflexion dans lequel vous devez amasser le maximum de richesses en débauchant des Pirates et autres types plutôt louches, que vous trouverez dans les ports. Le but est, bien sûr, de posséder la plus grande flotte possible, mais aussi d'être le plus riche et le plus prospère des pirates de la région. En achetant et en vendant les richesses que vous aurez trouvées sur les bateaux dont vous vous serez emparés, vous verrez progressivement le respect des autres à votre égard, augmenter. Pirates Gold comporte non seulement des phases d'action, comme des combats à l'épée sur les ponts des navires, mais également des phases plus textuelles dans lesquelles on vous indique votre situation générale. Original dans son contenu et dans sa réalisation Pirates Gold est un titre fort sur la console seize bits de Sega.





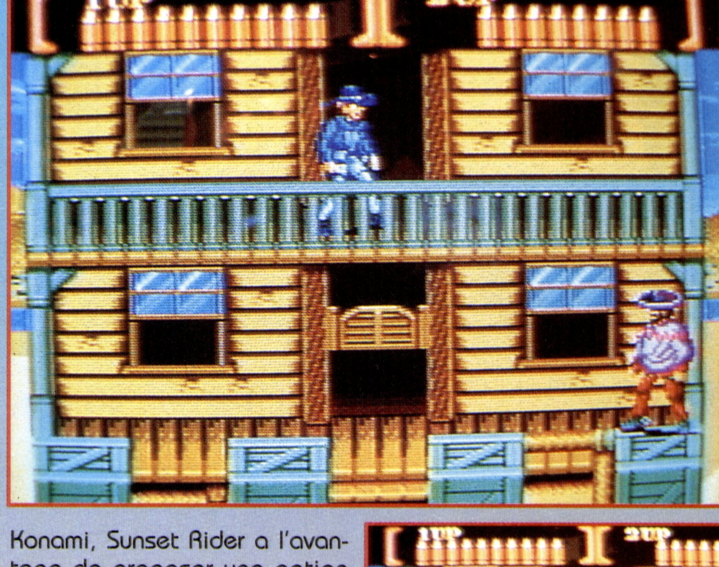


PREVIEW

SUNSETRIDERS

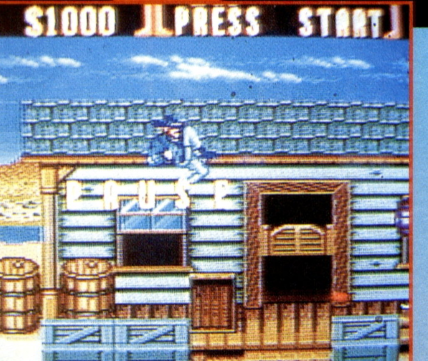
MEGADRIVE • EDITEUR KONAMI





LE FAR WEST SUR VOTRE MEGADRIVE!

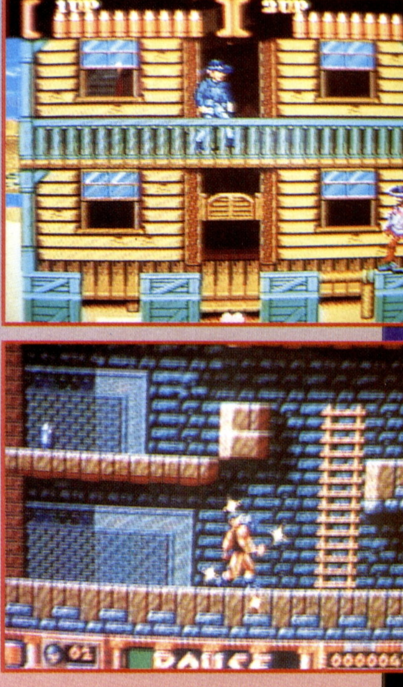
Le soleil tape à donf sur le désert de la vallée de la mort. Sur votre cheval, dans le lointain, vous apercevez une petite ville à l'apparence bien calme. Quelle erreur! plus vous approchez, plus la ville s'anime de mille feux. Tout à coup, alors que vous n'êtes plus qu'à une centaine de mètres vous commencez à entendre des coups de fusil. Ne voulant pas pénétrer dans cette petite jungle urbaine à cheval, vous laissez votre monture de côté. A pied maintenant, vous entrez dans la rue principale. Sans vraiment savoir ce qui se passe, vous entendez des coups de feu retentir de partout. Pistolet à la main, vous tenterez, tant bien que mal, de vous débarrasser des agresseurs qui, de partout, vous tirent dessus; mais pourquoi? En fait, les tirs ne sont pas tous dirigés contre votre personne, mais ne sachant pas vraiment de quoi il en retourne, vous décidez de tirer dans toutes les directions, sur tout ce qui bouge. Et finalement, la technique n'est pas mauvaise pour l'éclate puisque tous les gangsters de la ville vont se retourner contre vous. Bon plan; désormais, vous avez une meute entière de bandits à vos basques, qui vous courent après en vous allumant de tout leur feu.

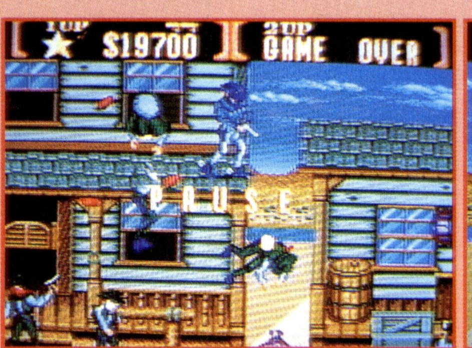


SUNSETRIDERS EST AVANT TOUT UN JEU D'ARCADE.

Si, au départ, l'action ne se déroule que dans la ville, dans les tableaux suivants le conflit s'étend de plus en plus pour ensuite gagner le désert, ainsi que des cavernes où résonnera le bruit des balles qui fusent. Vous pourrez même vous battre contre une tribu d'Idiens, dans un train lancé à vive allure dans les plaines du Far-West quand vient la nuit tralala tra-lala... Issu d'un jeu d'arcade également de Konami, Sunset Rider a l'avantage de proposer une option permettant de jouer à deux en même temps, ce qui, une fois de plus, est largement plus jouissif. Beaucoup moins technique que les jeux d'action que l'on a l'habitude de voir, Sunsetriders est le jeu pour cogneurs par excellence, à la différence près qu'ici, ce ne sont pas les poings ou les pieds qui parlent, mais les armes. En passant devant les baraques de la rue principale, vous pourrez sauter sur la terrasse pour aligner en hauteur les cow-boys marchant parfois paisiblement, d'autres fois moins, la pâquerette à la bouche. De temps à autre, vous pourrez également récupérer des munitions ou une arme un peu plus décapante que le simple pistolet de base dont les programmeurs ont bien voulu vous doter. Un Bonus Stage donnera également l'occasion à votre cow-boy d'augmenter son score. Encore un titre fort du dernier venu sur Megadrive: Konami.



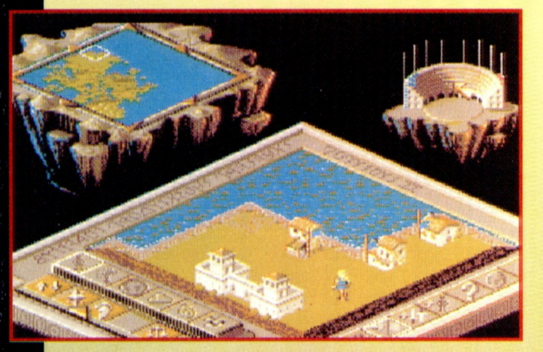






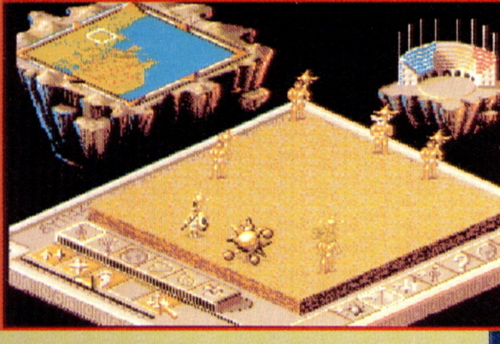


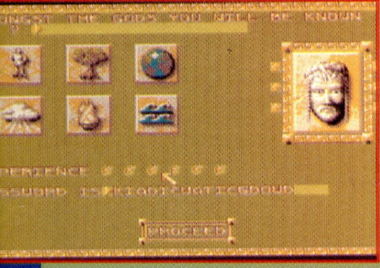
POPULOUS 2

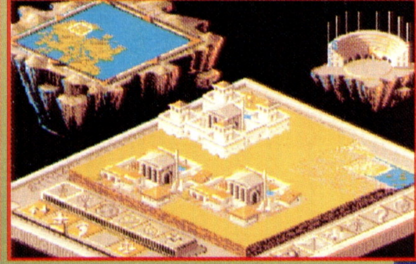


VIRGIN / MEGADRIVE

Suite de l'excellent Populous, Populous II devrait suivre le même chemin que son prédécesseur. Graphiquement excellente, cette réalisation n'est pas seulement qu' une suite, c'est un jeu à part entière tant les différences sont nombreuses. Avant d'atteindre l'Olympe et surout son sommet, vous devrez prouver aux Dieux supérieurs et à votre père, que vous êtes capable de créer des hommes, de les faire prospérer et de développer leur territoire. Construisez des baraques, des maisons, fâchez-vous avec votre peuple, faites la guerre pour accroître votre pouvoir. Un jeu très riche qui ne pourra que vous séduire comme il m'a séduit.

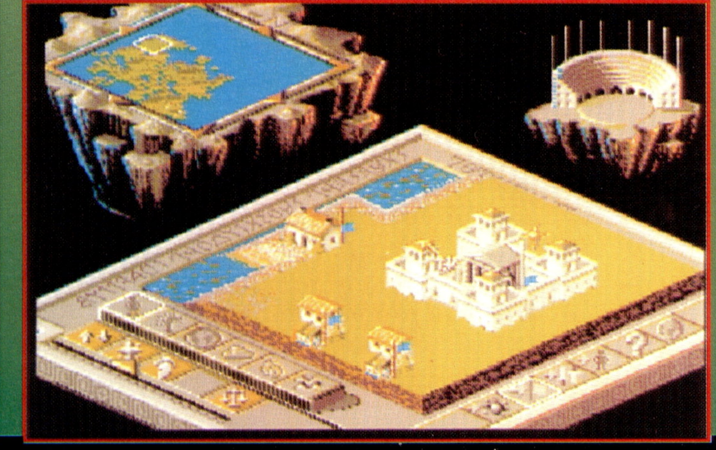












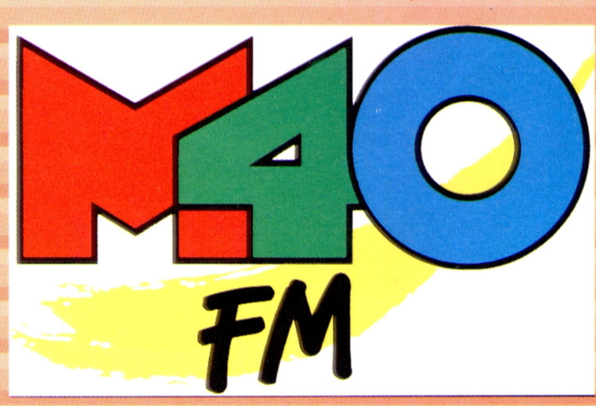
GAME 40

Dites donc, vous? Ça vous dirait qu'on vous donne chaque semaine dernières infos concernant les jeux vidéo? Et qu'on vous apprenne astuces pour finir vos jeux? Toutes les semaines, on vous organiser des concours avec des jeux et des consoles à la clé, ça serait pas non? Et alors, le pied, ça serait d'obtenir des réponses aux questi que vous vous posez depuis des mois...

Bon, alors, prenez votre agenda; vous avez un nouveau rendez-vou noter. Trouvez-moi la page "mercredi". Ça y est, c'est bon? Ecrive "Game 40, avec Joypad sur M40" et n'oubliez pas le rencard!

Chaque mercredi, de 17h à 18h, notre bon Docteur Joypad consu gratuitement, ça va être le moment de lui poser vos questions. Po l'interroger, c'est très très difficile, on s'excuse: vous avez toute semaine pour décrocher votre téléphone et pour composer le 36 74 40. Vous laissez votre message puis vos coordonnées pour que Docteur puisse vous joindre. Si vous êtes du genre timide, passez par 3615 JOYPAD, où vous trouverez aussi les fréquences de la radio M à travers la France et la Belgique. Et si vous n'avez pas le télépho renvoyez-nous le petit bulletin ci-dessous.

Vous voici donc au courant, vous avez une émission pensée et réalis tout spécialement pour vous, vous pouvez compter sur notre Doct et sur l'animateur Pat Angeli pour tout vous dire sur les jeux vid L'émission GAME 40 est rediffusée le dimanche à 17h, et on parle d d'une deuxième émission hebdomadaire sur M40!



BULLETIN À REMPLIR ET À RENVOYER À

JOYPAD • GAME 40 • 103 boulevard Mac Donald • 75019 PAR

Concours: nous tirerons chaque semaine un bulletin parmi tous ceux q nous aurons reçus. Nous appellerons le lecteur qui nous l'aura envoy il gagnera une cartouche s'il peut donner l'indice donné à l'antenne.

Ton nom: ....

Et ton prénom: .... Et ton âge: ....

Ton adresse, aussi: ....

....

Et puis ta ville: ....

Avec son code postal: ....Ton téléfon: ....

Ta machine: ....

Ta question à Doc'Pad: ....

....

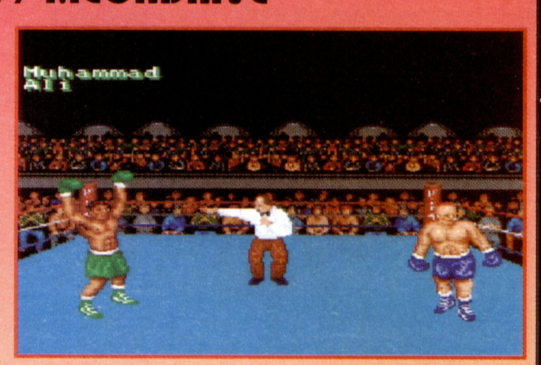
....

....



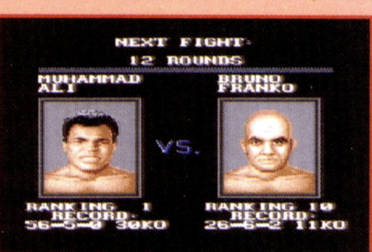
MUHAMMAD ALI

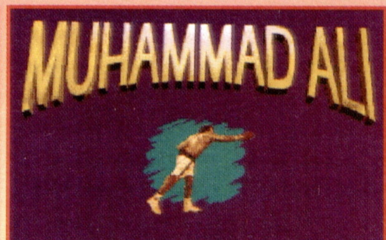
VIRGIN / MEGADRIVE

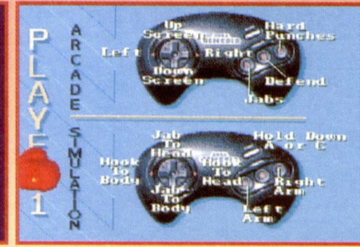


Champion du monde des poids lourds, quel rêve encore inaccessible pour vous, poids léger des jeux sur console. Dans la peau de ce grand champion, de cet illustre boxeur qui était d'ailleurs présent sur le stand Sega et Virgin, vous allez vivre de grandes émotions, découvrir de nombreuses joies mais aussi bien des drames, notamment lorsque vous irez au tapis. Réalisée en trois dimensions, cette simulation devrait être l'une des plus probantes que la Megadrive connaisse. Respectant tous les coups pouvant être réalisés par de vrais boxeurs sur un ring, Muhammad Ali pourra se jouer seul ou à deux.







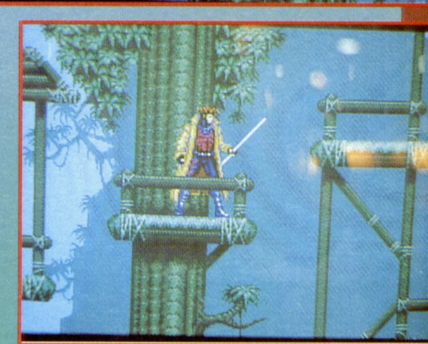


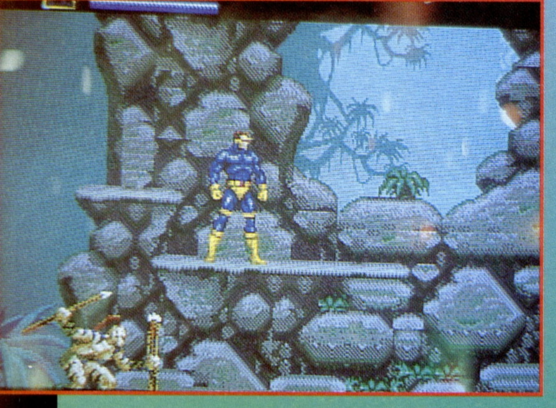
X-MEN

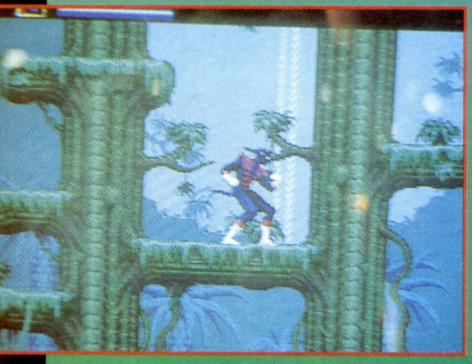
SEGA / MEGADRIVE



X-men est la dernière trouvaille de Sega en matière de jeux d'action. Les X-Men sont de drôles de personnages, non pas qu'ils soient particulièrement comiques, mais plutôt étranges. Assez renfermés sur eux-mêmes, les X-men sont loin d'être de joyeux lurons et ,une fois que la mission a commencé, plus question de dire un mot de travers. Chacun des X-Men possède, dans ce jeu, son arme de prédilection. C'est à vous de choisir laquelle vous convient le mieux et pour quel type de mission. Comme tous les jeux de baston du style, X-Men se déroule suivant un scroling multi-directionnel sur plusieurs plans; à la fin de chacun d'eux, un ennemi majestueux se dressera droit, raide comme la mort devant vous. Ne fuyez pas et essayez de maîtriser la situation, elle se retournera forcément un jour à votre avantage. Dans des grottes souterraines, dans des labyrinthes tortueux, dans une forêt tropicale, dans une forteresse super protégée, votre mission sera toujours la même: elle consiste en l'élimination pure et simple de tous les blaireaux qui vous menacent.











SPECIAL VACANCES

Des promotions d'enfer pour SUPER NINTENDO MEGADRIVE, GAMEBOY GAMEGEAR, MASTER SYSTEM PC COMPATIBLES ATARI ST, AMIGA

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert 7 jours/7
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons

*Sauf sur les Consoles
Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

P9 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom
Adresse
Tél.
Code postal Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

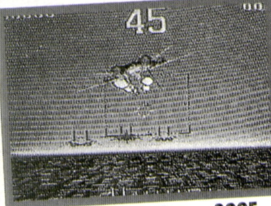
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA



ECCO LE DAUPHIN 399F
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



STREET OF RAGE 2 395F
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !



THUNDERFORCE IV 395F
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !



MICKEY ET DONALD 395F
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

SONIC 2 395F
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.



Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

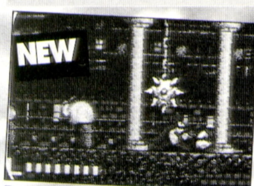
La Manette seule 145F

SPECIAL VACANCES

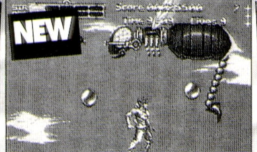
La CITY ~~499F~~ 399F
Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !

Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

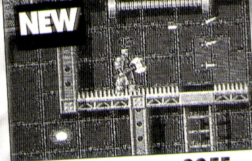
LES JEUX D'ARCADE



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer . Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman : les bat-boomerang, les bat-ficelles.



Strider 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera t-il suffisant pour sauver l'univers !



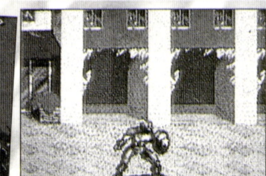
Ex Mutant 395F
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.



G Loc 395F
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D. Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



T2 Arcade Game 395F
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain América, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des pattes de Red Skull

LES JEUX DE PLATEFORME



Ind. Jones Last Crusade 395F
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns 395F
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin.Des combats fous et variés sont au menu !

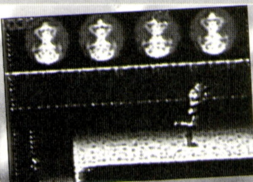


Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis qui vous aideront à passer certains obstacles.



Talespin 395F
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous



Aliens 3 Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couloirs et suspense sont au rendez-vous.

LES JEUX DE COMBAT

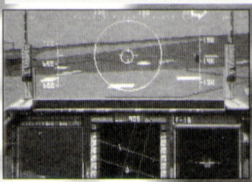


Shinobi 3 395F
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis: mais vous disposez de nouvelles armes !



Ninja Gaiden 395F
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.

LES SIMULATIONS



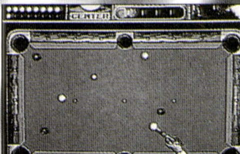
F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur Megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose. A découvrir de toute urgence.



Road Rash 2 395F
Le must de la course moto. Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !



Lotus Turbo Chall. 395F
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2 , l'un contre l'autre !



Side Pocket 395F
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

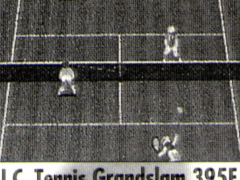
LES JEUX DE SPORT



All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain. Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



Leaderboard Golf 395F
Le fin du fin en matière de simulation de Golf. Rien ne manque: le vent, les arbres, les bunkers, et les plus grand terrains de golf du monde!



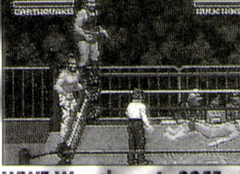
J.C. Tennis Grandslam 395F
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



European Club Soc. 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!

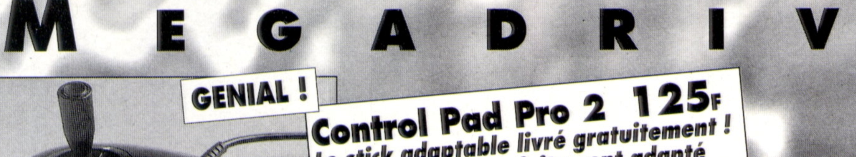


Team USA Basket 395F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team !



WWF Wrestlemania 395F
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible !

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine



GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F

Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

SPECIAL VACANCES

PROMOTIONS MEGADRIVE

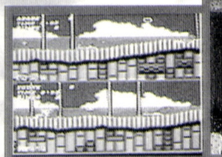
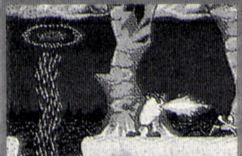
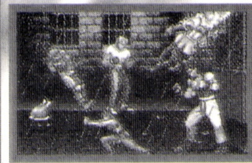
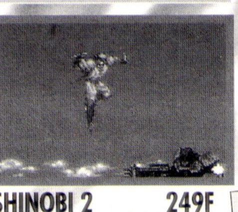
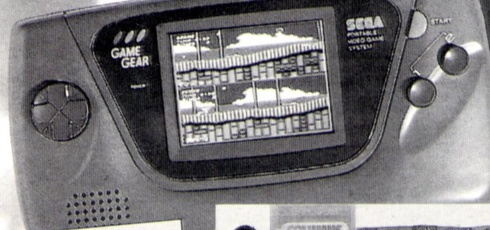
(Dans la limite des stocks disponibles)

Shadow Dancer.	~~449F~~	199F
Moonwalker	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Marble Madness	~~395F~~	299F
Mercs	~~395F~~	299F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
E Swat	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Wrestler War	~~449F~~	149F
Phelios	~~395F~~	149F
Battle Squadron	~~395F~~	199F
Super Thunderbl.	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Super Hang On	~~449F~~	215F
Art Alive	~~449F~~	245F
Mario Lemieux	~~449F~~	299F
Herzog Zwei	~~395F~~	149F
Rings of Power	~~499F~~	199F
Immortal	~~499F~~	299F

MICROMANIA

G A M E G E A R

L E S H I T M I C R O M A N I A

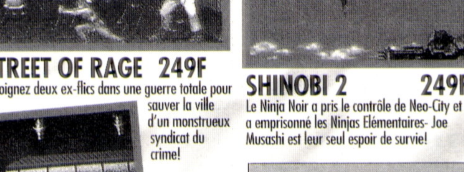






SONIC 2 269F
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien.

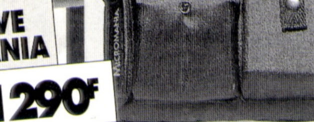
TAZMANIA 269F
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon! Rien ne l'arrête dans sa course.

STREET OF RAGE 249F
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un monstrueux syndicat du crime!

SHINOBI 2 249F
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires- Joe Musashi est leur seul espoir de survie!



PRINCE OF PERSIA 249F
Une multitude de passages secrets, d'adversaires violents et de potions magiques vous attendent. Vous devez déjouer les plans diaboliques du Grand Vizir Jaffar.

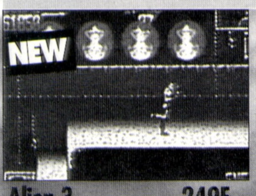


OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA GAMEGEAR 1290F
+ Sonic + l'adapt. secteur + la sacoche Micromania



L E S J E U X D ' A R C A D E



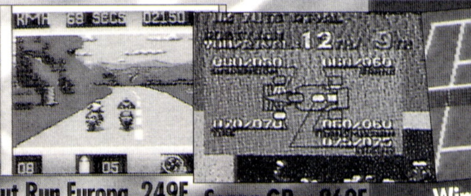


Alien 3 249F
La bête est rapide, crache de l'acide ! Trouvez les prisonniers à temps !

Lemmings 269F
Les Lemmings sont en marche! Aidez les à ouvrir leur route vers la sécurité à travers 120 niveaux !

Super Off Road 249F
Prenez le volant et foncez ! Les défis du tout terrain vous attendent.

L E S S I M U L A T I O N S D E S P O R T

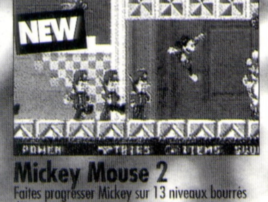
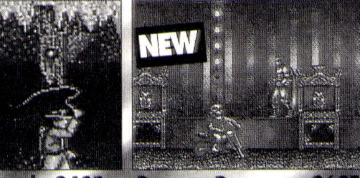


Out Run Europa 249F
Foncez sur les routes Européennes et pourchassez les agents ennemis au volant de votre ferrari F40

Senna GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna !

Wimbledon Tennis 269F
Smash aériens, services canons, passings shots!, un mode d'entrainement et 4 tournois prestigieux !

L E S J E U X D E P L A T E F O R M E


Mickey Mouse 2
Faites progresser Mickey sur 13 niveaux bourrés d'ennemis.

Indy Last Crusade 249F
Mission: trouver la croix de Coronado cachée dans un labyrinthe de caves sinistres remplies eau.

Batman Returns 269F
Batman a cette fois-ci des démêlés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

ADAPTATEUR Secteur spécial Gamegear	99F
LE WIDE MASTER	99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear	
ADAPTATEUR Cartouche	99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR	
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	

BIG WINDOW 149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.

LES MAGASINS MICROMANIA **Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!**

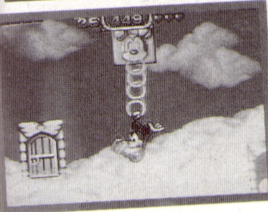
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07		
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

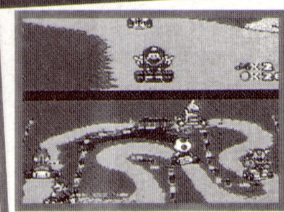
L E S N O U V E A U T E S D ' A B O R D

SUPER NINTENDO

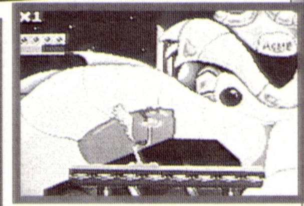
LE TOP 5 MICROMANIA



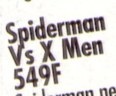
Magical Quest
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie..



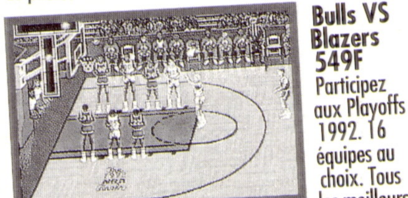
Super Mario Kart 445F
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle: pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote!



Death Valley Rally 599F
Beep -Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!



Spiderman Vs X Men 549F
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



Bulls VS Blazers 549F
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

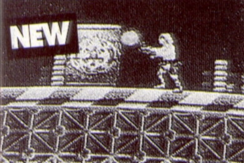
La CITY ~~499F~~ **399F** — **SPECIAL VACANCES**

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Super Nintendo et la Megadrive française, 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.



ADAPTATEUR AD 29
GENIAL !
Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française
99F

LES JEUX D'ARCADE



NEW

Super Star Wars
14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres ; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire..



NEW

Batman Returns
Des combats contre "Penguin" et "Catwoman" en 3D, les Armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez vous!



NEW

Terminator Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



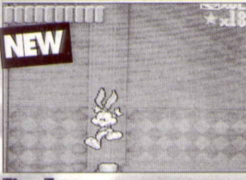
NEW

Wing Commander 499F
Une action cinématique intense dans laquelle vous dirigez l'escadron Tiger Claw contre les forces de l'Empire Kilrathi.



Turtles Ninja 4 579F
La Statue de la Liberté a disparu! L'adaptation de ce jeu d'arcade est fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja.

LES JEUX DE PLATEFORME



NEW

Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



NEW

Terminator Judgement Day
L'adaptation sur console du hit des hits du cinéma. Une action intense et ininterrompue !



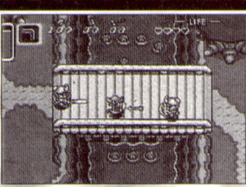
NEW

L'Arme Fatale 3
Retrouvez vous à Los Angeles, et combattez le crime et le vol, déjouez les pièges de la ville!

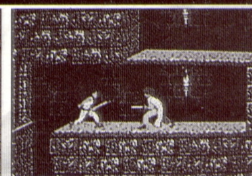
LES JEUX D'AVENTURE



Out of This World 499F
Une aventure démente qui vous projete dans un monde où le danger surgira à chaque instant...



Legend of Zelda 399F
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. Vous explorerez châteaux forêts et rivières ....



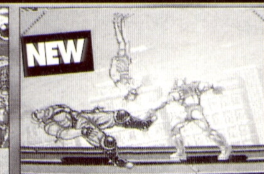
Prince of Persia 549F
Votre bien aimée a été enlevée;pour la retrouver: explorez, évitez les pièges,trouvez les bons passages.

LES JEUX DE COMBAT



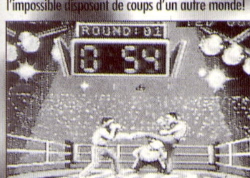
NEW

Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous pourrez choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

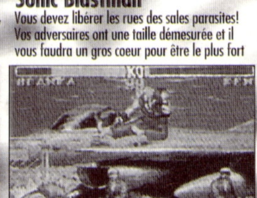


NEW

Sonic Blastman
Vous devez libérer les rues des sales parasites! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra un gros coeur pour être le plus fort

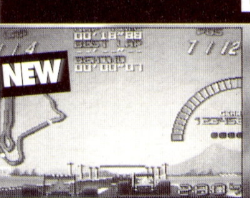


Best of Best Karaté 499F
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



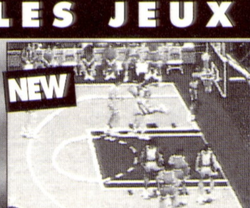
Streetfighter 2
Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT !

LES JEUX DE SPORT



NEW

Nigel Mansell's
De la vraie F1: vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment !



NEW

NBA Basketball (Tecmo)
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



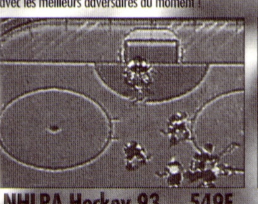
NEW

Hyper Volleyball
Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant! 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes !



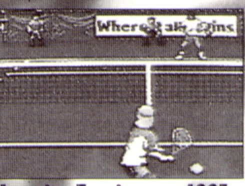
NEW

California Games 2
Un classique du jeu video avec 5 épreuves sportives de glisse : du jetsurf, de l'aile delta, du surf sur la mer et sur la neige et du skateboard !





NHLPA Hockey 93 549F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!

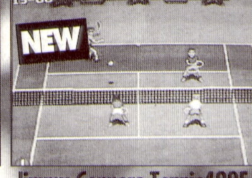


Amazing Tennis 499F
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et quick.!



NEW

Super Kick Off 499F
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football!! Le nec plus ultra en matière de football!!



NEW

Jimmy Connors Tennis499F
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs type de surface !

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91		

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

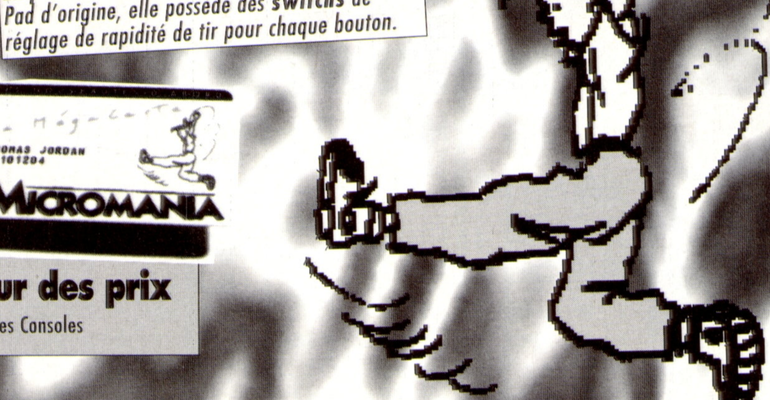
SUPER NINTENDO

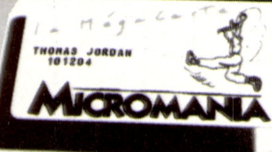


La "DYNA" ~~149F~~ 129F

SPECIAL VACANCES

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette **hyper ergonomique** pour la Super Nintendo. **En plus** de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.





Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

SPECIAL VACANCES

PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Dans la limite des stocks disponibles)

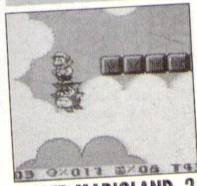
Robocop 3	~~499F~~	349F
James Pond Junior	~~449F~~	349F
Imperium	~~499F~~	399F
Race Drivin	~~499F~~	399F
Dinocity	~~499F~~	349F
Pitfighter	~~499F~~	349F
Kablooey	~~499F~~	349F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
Faceball 2000	~~499F~~	299F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Strike Gunner	~~499F~~	349F

3615 MICROMANIA TOUT LE CATALOGUE MICROMANIA

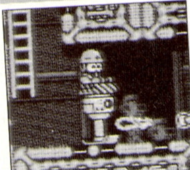
MICROMANIA

GAMEBOY

LE TOP 5 MICROMANIA



SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie. Mario, le plombier Italien sauveur de Princesses est de retour, car le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque.



MEGAMAN 3 275F
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr Willy!

PRINCE OF PERSIA 269F
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hauts de gamme font de ce jeu un hit !



STARWARS
Pilotes ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.

NBA N°2 275F
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1



LA GAMEBOY
+ *Tetris + les écouteurs stéréo*
+ *le cable 2 consoles*
+ *la sacoche MICROMANIA*

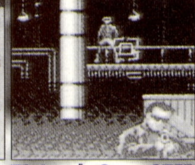
Achetez votre Gameboy chez Micromania et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE exclusive !!



LES JEUX D'ARCADE



Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.

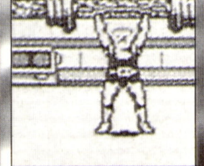


T2 Arcade Game 275F
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse fusils, ...

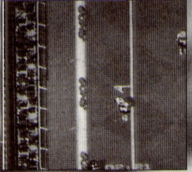


Super Off Road
Participez à une course de 4x4 délirante ! Des parcours différents minés de trous et de bosses !

SIMULATIONS DE SPORT



Track & Field 275F
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football !!!

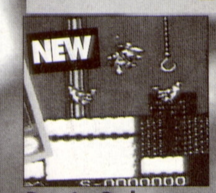


Ferrari GP Chall. 275F
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix !

Light Master 99F
Agrandit l'image et permet de jouer dans le noir



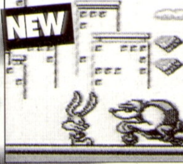
LES JEUX DE PLATEFORME



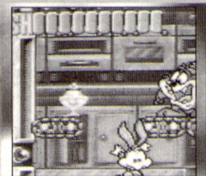
Darwing Duck
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !



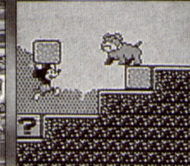
Talespin
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!



Looney Tunes 275F
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig..dans 7 histoires !



Tiny Toon 275F
Vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



Mickey Dang. 275F
Aides nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

LES ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR spécial Gameboy 99F

ACTION REPLAY PRO 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

SOLARBOY 349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie Solaire. 5 à 10 h d'autonomie.

ACCUMULATEUR GAMEBOY 249F
Batterie autonome : 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.

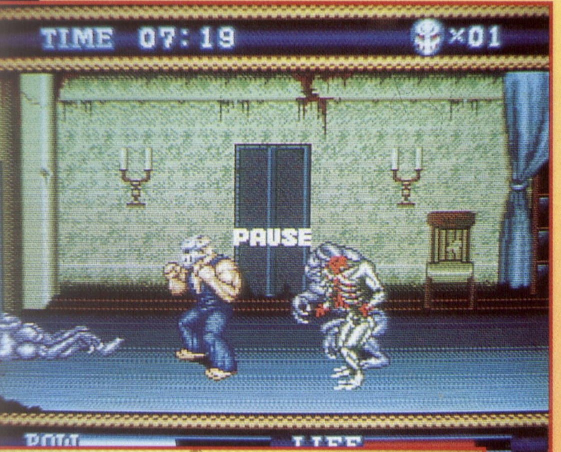
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance.
Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD



SPLATTERHOUSE III

MEGADRIVE • EDITEUR : NAMCO



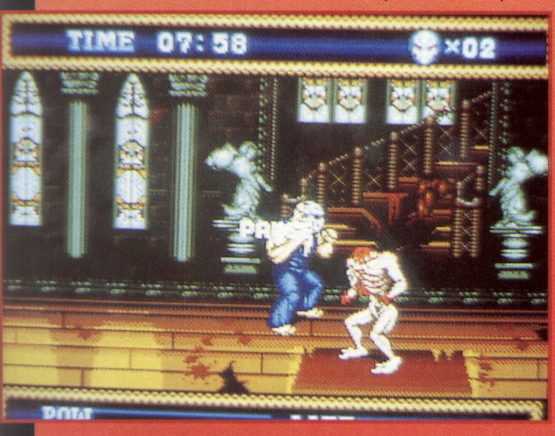
LA BETE EST DE RETOUR !

L'horreur continue, et quelle horreur! Suite parfaite de Splatterhouse II, Splatterhouse III retrace une nouvelle fois les aventures de cet étrange personnage qui ressemble comme deux gouttes d'eau au célèbre Jason des Ven-dredis 13. Vous êtes Rick, un mec assez étrange qui n'aime pas grand-chose dans la vie. Le truc qui le botte le plus, en fait ,c'est de botter le cul aux forces des ténèbres, à ses sbires et aux ignobles crétins qui séviront dans tous les tableaux de Splatterhouse III.

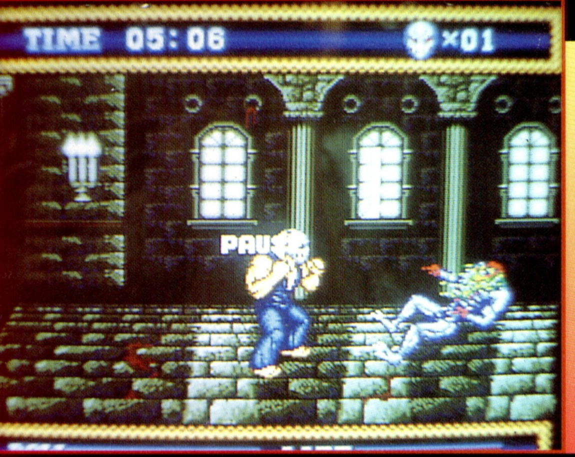
Armé de votre hache à double tranchant qui pourra, en fonction des options que vous ramasserez, se transformer, Rick va prendre un malin plaisir à découper en petits morceaux tous les monstres qui se trimbaleront sur son passage. Des monstres dans Splatterhouse III, il n'y a que cela. Ça tombe plutôt bien!

IL EXISTE DIFFÉRENTES FAÇONS DE TERMINER SPLATTERHOUSE III.

Si vous aimez les films gores, où le sang et la gerbure giclent de partout, pas de problème, Splatterhouse III est le jeu qu'il vous faut. Dans la maison hantée (et encore, le mon est faible) qui constitue tout l'environnement de ce jeu de baston, vous ne devrez pas vous perdre. En effet, contrairement à beaucoup d'autres titres, Splatterhouse III ne se déroule pas d'une manière linéaire, ce qui arrange beaucoup nos affaires puisque du coup, le jeu est bien plus difficile, une nouvelle dimension y étant ajoutée. Aussi, il sera bien souvent facile de s'y perdre, car dans ce jeu rien ne ressemble plus à une salle qu'une autre salle. Parmi les monstres rencontrés, on en retrouvera certains qui joncheaient l'univers de Splatterhouse II, mais également plein de nouveaux. Les plus répugnants sont bien souvent les plus dangereux. Ce sont ces bestioles là que vous devrez attaquer en premier. Si, pour certaines, deux ou trois coups suffiront, les plus



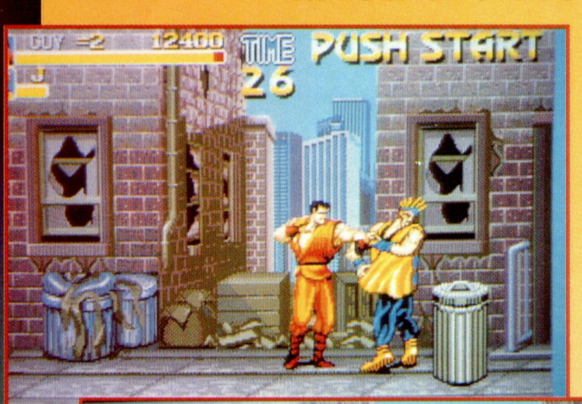




coriaces auront besoin d'être tabassées une vingtaine de fois, pour vous foutre la paix une bonne fois pour toutes. Très sombre graphiquement parlant, Splatterhouse III reste dans l'esprit des films dégueulasses que l'on peut louer en cassette. Prévu pour une sortie aux Statesdans le courant du mois de juillet, ce jeu est programmé sur une cartouche de seize mégabits, ce qui promet de nombreuses heures de plaisir.

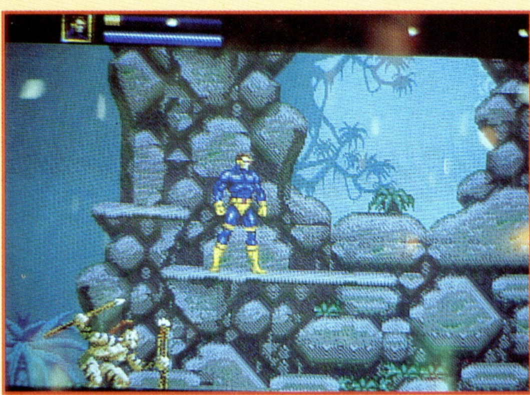
FINAL FIGHT CD

MEGA CD / SEGA CAPCOM



Final Fight est sans aucun doute l'un des programmes les plus attendus de ces derniers temps sur le CD Rom de la Megadrive, et pour cause; initialement programmé par Capcom, Final Fight est l'un des Beat'Em Ups les plus connus du monde. D'abord disponible en arcade où ce titre a largement été plébiscité par les joueurs, c'est ensuite les possesseurs de Super Famicom qui ont eu la chance de participer aux aventures de nos trois valeureux combattants de rue (enfin deux sur Super Famicom dans un premier temps, mais ne nous attachons pas aux détails, surtout lorsqu'ils sont de mauvais souvenirs!).

Première innovation par rapport à la Super Famicom, dans la version sur Mega CD Final Fight peut se jouer à deux simultanément et, en cela, il reste donc fidèle à la version originale. Premier bon point pour cette réalisation qui devrait faire décoller les ventes du Mega CD un peu partout dans le monde (enfin sauf en France, puisque ce fantastique instrument n'est pas encore officiellement disponible). Ensuite, d'après ce qu'on a pu en voir au CES, tous les tableaux ont l'air d'être parfaitement respectés; ainsi, tout en luttant d'arrache-pied contre des gangs armés, on pourra, sans problème, se déplacer dans les métro new-yorkais, peu fréquentables en vérité, et se livrer à donf dans des combats dont vous espérez à chaque instant sortir vainqueur. Graphiquement, les auteurs ont également réussi un tour de force cette version étant d'un esthétisme impeccable. Les couleurs sont belles et les décors ne manquent pas de détails faisant réellement plaisir à voir. Accompagné d'une bande son, tout à fait exemplaire (Mega CD oblige), Final Fight sur Mega CD devrait frapper fort -c'est le cas de le dire- surtout qu'il devrait, du moins au Japon, être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.



FATAL FURY

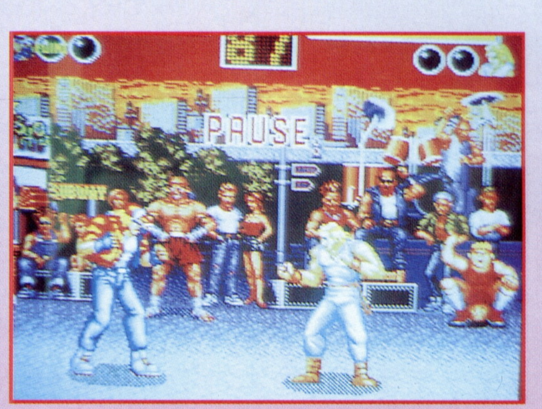
MEGADRIVE • EDITEUR : TAKARA

LA FUREUR DE VAINCRE!

Tout frais venu de la Super Famicom, Fatal Fury est un jeu également issu de la Neo Geo, où ce titre reçut ses premières lettres de noblesse. Totalement repompé sur Street Fighter II qui devrait voir le jour sur Megadrive dans le courant de l'été, Fatal Fury devrait être le jeu référence en matière de jeu de baston sur Megadrive. Trois concurrents, trois combattants, trois valeureux lutteurs pourront participer à ce pseudo championnat où la victoire est la seule récompense. Ici, pas de lot, pas d'argent, pas de coupe ni ceinture, l'estime des autres et du public est la seule satisfaction que vous pourrez obtenir. Mais pour y parvenir, il faudra prouver que vous êtes à la hauteur de votre réputation.

JOE, TERRY, ANDY : TROIS COMBATTANTS, TROIS TECHNIQUES.

Juste après la page d'introduction, un menu présentant les trois combattants apparaît; vous aurez le choix entre Joe Higashi, Terry Bogart et Andy Bogart, son frère. Tout comme Street Fighter II, chacun des trois participants possède sa propre technique de combat. Si Joe préfère le close combat avec des techniques proches du judo, Terry et Andy préféreront, eux, les coups bien envolés, bien plus spectaculaires à l'écran mais tout aussi efficaces pour ratiboiser un adversaire et le mettre KO en deux temps trois mouvements. Lorsque vous jouerez seul à Fatal Fury, vous devrez venir à bout d'une dizaine de combattants, tous plus balaises les uns que les autres, et cela, dans des décors changeant à chaque fois. Ainsi, vous montrerez votre art à des centaines de badauds toujours présents durant les combats, prêts à vous applaudir lors de vos nombreuses virevoltes, et ce, partout à travers le monde. Dans les rues de Southtown ou sur la plage durant la nuit, devant un temple chinois ou sous une pluie battante, la lutte sera chaude. Pour remporter un combat, vous devrez gagner deux parties sur un total de trois. Une petite lumière s'éclairera près de votre score pour marquer le coup. A chaque niveau, histoire que les combats se déroulent dans un espace un peu plus grand, un petit scrolling horizontal vous ouvrira de nouveaux horizons. Chacun des acteurs de Fatal Fury, peut également déclencher à volonté des coups spéciaux qui ruineront et anéantiront, sur le champ, n'importe quelle attaque ennemie. Contre la machine ou contre un ami, -l'expérience montre que Fatal Fury est encore meilleur lorsque l'on joue contre un ami-, cette réalisation de Takara devrait faire un carton le moment venu. C'est-à-dire aux alentours du mois d'avril, aux States.









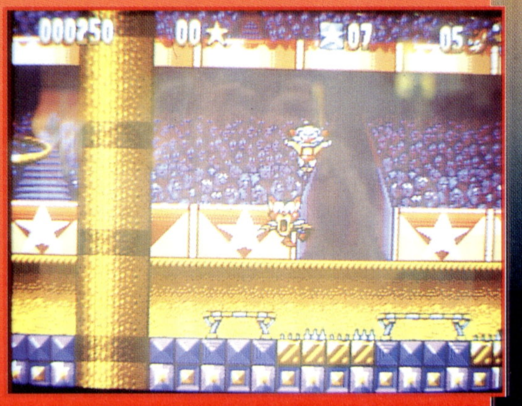
AERO THE ACROBAT

SUNSOFT / MEGADRIVE



Aero est un drôle de petit bonhomme, sa passion c'est le cirque et il s'y produit d'ailleurs d'une manière assez régulière. Malheureusement son patron est un escroc qui maltraite ses animaux. Aero est le seul de la bande à pouvoir faire quelque chose contre cet énergumène. En acomplissant plusieurs épreuves il parviendra a son but et à enfin faire payer à son maître toutes les horreurs qu'il leu a faite pendant des années. Aero The Acrobat est un jeu qui m'est apparu comme super agreable d'une part au niveau graphique mais surtout au niveau du jeu. Doté de belles couleurs, en y jouant quelques minutes j'ai vraiment eu beaucoup de difficulté à m'en séparer. Un très bon titre en pespective sur Megadriv et sur Super Nintendo.

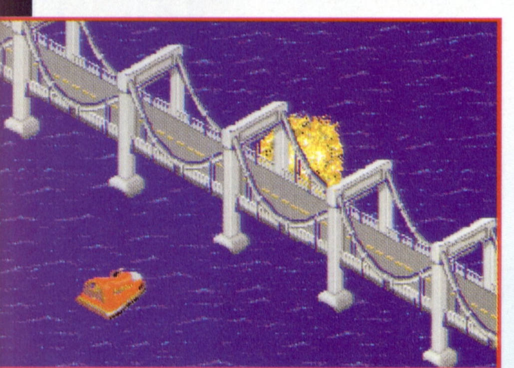






JUNGLE STRIKE

MEGADRIVE • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

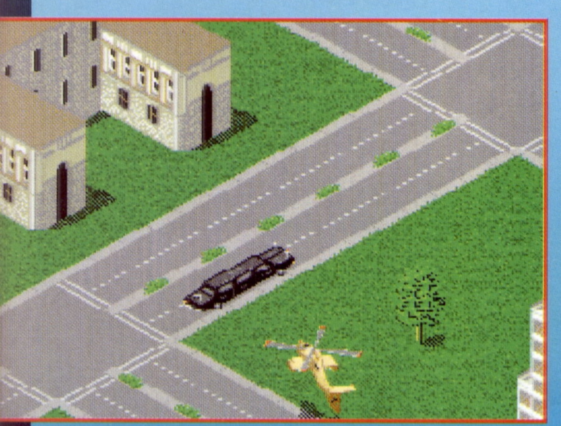


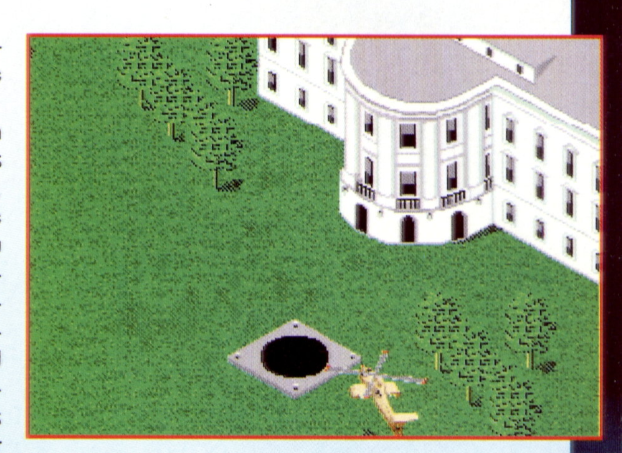
L'ULTIME MISSION.

Quelque part dans le monde, dans une région sauvage, des hommes luttent pour manger tandis que d'autres s'empiffrent comme des porcs, de victuailles et de mets succulents. Réduits à l'état d'esclaves, les pauvres ne peuvent même plus réagir. Pourtant, un jour, l'un de ces pauvres hommes arrive à s'échapper. Immigré dans un pays industrialisé (genre les USA, mais je n'ai rien dit), cet homme, ce jeune homme même, ne cherchera tout au long de sa vie qu'une seule chose: se venger et faire bouffer de la poussière à ses tortionnaires de jadis. Après de nombreux stages de close combat, de nin-jutsu et de karaté, il décide finalement de s'engager chez les Marines pour devenir pilote d'hélicoptère. En prenant de l'âge et en étudiant comme un forcené, il commence à prendre du grade et, très vite, il a la charge d'une compagnie entière d'hélicoptères de combat.

JUNGLE STRIKE EST LA SUITE DE DESERT STRIKE.

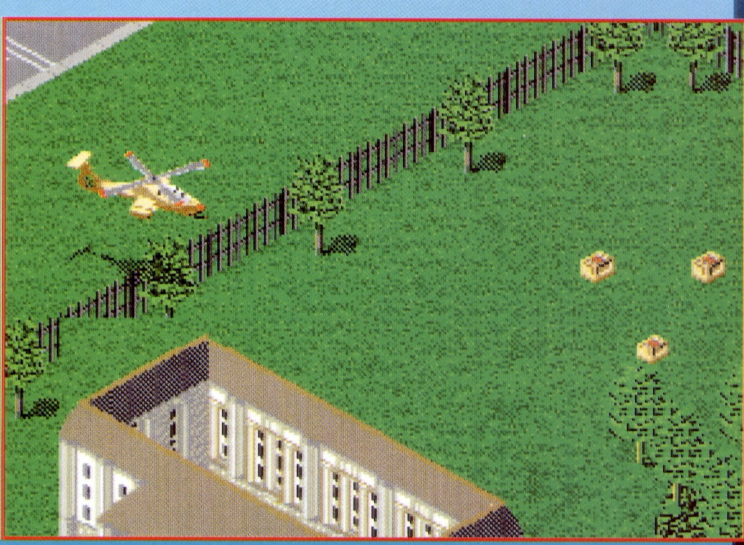
Un jour cependant, alors que sa compagnie survolait son pays d'origine, il s'enfuit à bord de son hélicoptère pour enfin régler ses comptes. Armé à donf de missiles et de mitraillettes de tous les côtés, il décide de partir seul et de canarder ces salauds qui l'ont tant fait souffrir. Dans son déroulement, Jungle Strike ressemble comme deux gouttes d'eau à Desert Strike. Certes, les paysages ne sont pas les mêmes, mais l'ensemble du jeu apparaît comme déjà vu.





Réalisé en pseudo trois dimensions, Jungle Strike s'annonce au moins à la hauteur de l'épisode précédent. A bord de votre hélicoptère, vous allez transpirer dès les premières secondes de jeu. La main prête à activer les missiles au moindre mouvement adverse, la peur commence à innonder votre esprit. Mais très vite, en fait dès les premières hostilités, elle disparaît pour laisser place à une rage sans précédent. Vous n'avez, dans la tête, que l'image de ces tortionnaires et les missiles commencent à fuser. Durant tous le jeu, vous devrez toutefois faire très attention, car les ennemis sont nombreux et bien mieux organisés que ce que vous imaginiez. D'une animation à la hauteur de la réputation d'Electronic Arts, Jungle Wars devrait être disponible dans le courant de l'été, peut-être avant, même très certainement avant, ce jeu étant pratiquement terminé.





SPOT



MEGADRIVE • EDITEUR : VIRGIN

LA STAR ARRIVE SUR SCENE... ALLUMEZ LES SPOTS.

Si Spot n'est pas un personnage très connu en France, c'est que la boisson Seven Up est largement moins vendue dans notre pays qu'aux States. Eh oh! Oui, quoi? Peut-on m'expliquer ce que Seven Up, la boisson, a à voir avec un jeu vidéo? Ah oui, pardon, je m'excuse, j'y viens! En fait, c'est vraiment très simple: Spot est la mascotte de la marque; c'est une sorte de capsule avec des pattes qui bougent et qui saute tout le temps. Aux Etats-Unis, cette mascotte est très célèbre et c'est pour cette raison que les gens de Virgin ont décidé de l'adapter sur console. Aussi, si tout au long du jeu, vous voyez des bouteilles de Seven Up un peu partout dans les décors du fond, par exemple, ou en intro (Spot fait du Surf sur une bouteille couchée), il ne faudra pas être étonné.

SPOT EST D'UNE ANIMATION PROCHE DE LA PERFECTION.

Lorsque les programmeurs sont des bons, même des très bons, il est pratiquement possible de faire à l'écran pratiquement n'importe quoi. C'est ce que sont parvenus à faire les programmeurs de ce jeu de plates-formes qui décape et, c'est sans doute aussi pour cela, que Spot était l'une des plus grandes attractions du Salon. Devant la manette, se tenait toujours quelqu'un, debout, qui s'en prenait à lui-même parce qu'il n'était pas parvenu à passer un niveau, ou parce qu'il venait de se faire toucher. Il n'était alors pas facile de s'approcher de cette production de Virgin. La plus grande réussite de cette réalisation qui, pour vous donner une idée, est un mélange entre Sonic et Mickey, est sans aucun doute l'animation de la petite capsule de Seven Up. Lui ayant greffé des pieds et des mains ainsi que tout ce qui va avec, les jambes et les bras, -il paraît que c'est utile-, on a réellement l'impression d'être en face d'une chose réelle, d'un objet animé, d'un être vivant. Lorsque, pendant quelques secondes vous ne touchez pas au joypad, Spot commence à faire le clown, à essuyer ses lunettes de soleil ou à sauter en l'air, histoire d'attirer votre attention. Tout au long du jeu, spot ne sera, bien sûr, pas tout seul et des adversaires réellement marrants et très originaux graphiquement parlant, viendront lui barrer la route. Composé d'une dizaine de niveaux comportant le plus souvent des salles secrètes, l'univers de Spot est assez important, suffisamment en tout cas pour vous maintenir en haleine pendant de longs moments.

NEC le retour ?

Si SNK ne se donne même plus la peine de prendre un stand au CES, NEC était toujours présent. Bien sûr, le stand NEC ne pouvait pas rivaliser avec le village Sega et encore moins avec celui de Nintendo, mais il est évident que ça ne marche pas bien fort pour NEC. Il y a tout juste un an, NEC et Hudson annonçaient au CES de Las Vegas la création de Turbo Technologies, une nouvelle société chargée de relancer la gamme NEC (qui en avait bien besoin!) aux USA. Un an après, on ne peut pas dire que cette opération ait été un succès. Toutes les tentatives pour lancer la Duo et pour relancer la GT ont donné de bien piètres résultats et je ne serais pas surpris si ces consoles disparaissaient prochainement du marché américain. Chez nous, en revanche, c'est peut-être une autre histoire puisque la commercialisation officielle en 93 de la Duo est confirmée. Après de longues années d'attente, on ne peut que se réjouir de l'arrivée de la Duo en France., car c'est indiscutablement une bonne machine qui dispose d'une bonne ludothèque. Mais en dépit des qualités de cette machine, on peut s'interroger sur son avenir dans notre pays. N'est-il pas trop tard? Avant la Megadrive, la PC Engine a été la première console de la nouvelle génération et NEC fut, de loin, le premier à offrir un lecteur CD rom. Il semble évident que NEC aurait alors pu faire un malheur en Europe avec ces produits d'avant-garde, mais maintenant il semble pratiquement impossible de déloger la Megadrive et la Super Nintendo, d'autant plus qu'il est peu vraisemblable que NEC et Hudson aient les moyens de s'offrir des campagnes de pub aussi impressionnantes que celles de Sega ou de Nintendo.

Alors, NEC c'est complètement fini? Peut être pas! En effet, après de longues hésitations, NEC a enfin pris la décision de commercialiser la nouvelle console 32 bits créée par Hudson, peut être fin 93. En voilà une nouvelle qu'elle est bonne ! Cette console là, j'y crois, non pas que je sois sûr qu'elle ait du succès, mais je suis certain que ce sera une machine performante et je peux vous dire que j'en commanderai une le jour même de sa sortie, les yeux fermés! Quant on voit ce que NEC et Hudson ont réussi à faire avec la PC Engine, qui n'est qu'une 8 bits, on peut imaginer ce qu'ils sont capables de faire avec une 32 bits ! En tous cas, c'est une affaire à suivre attentivement.



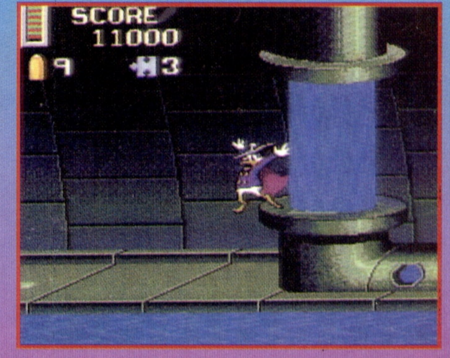
En attendant, les nouveautés n'étaient vraiment pas nombreuses sur le stand NEC, mais la qualité était au rendez-vous, comme vous pourrez le voir dans les pages suivantes. Il est clair que les nouveautés vont continuer à se faire de plus en plus rares sur NEC, mais que les inconditionnels de la marque se consolent en se se disant que Hudson porte actuellement tous ses efforts sur le développement de jeux pour la 32 bits. Ce n'est pas la joie pour l'instant, mais il y aura peut être des lendemains qui chantent!



DARWING DUCK

HUDSON / SUPER CD ROM

Si la Megadrive a Quackshot, si la Super Famicom a Magical Quest, désormais la PC Engine et, surtout, son Super CD Rom a Darwing Duck, un jeu de plates-formes dans lequel on pourra s'éclater comme un petit fou à diriger ce dingue de Donald. Embringué dans une histoire à la mords-moi-le-noeud, Donald aura fort à faire pour voir la fin de cette aventure. Particulièrement soigné graphiquement parlant, Darwing Duck risque de créer une petite révolution dans le monde du Super CD Rom, tant ce jeu nous a semblé probant.





WINDS OF THUNDER

SUPER CD ROM • EDITEUR : HUDSON SOFT

LES VENTS DU TONNERRE DE BREST !

Etonnant lors de sa sortie, on en est encore tous sur le cul, Gates Of Thunder est incontestablement le plus extraordinaire de tous les Shoot'Em Ups sur Super CD Rom. Alors, quel plaisir d'apprendre que sa suite allait nous être présentée lors du CES!

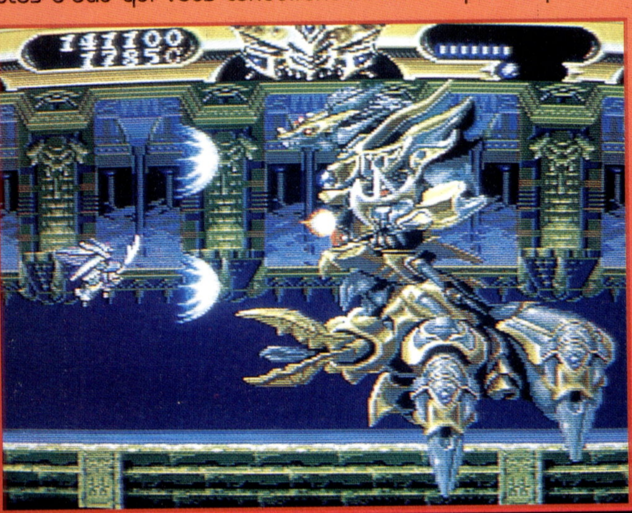


QUATRE NIVEAUX ÉTAIENT SEULEMENT VISIBLES!

Cette fois-ci, vous n'êtes plus aux commandes d'un vaisseau spatial, vous êtes carrément le vaisseau, un genre de Goldorak remixé à la mode 1993. D'entrée de jeu, Winds Of Thunder vous place dans le bain chaud des batailles galactiques. Au cours du premier niveau, vous naviguerez à la surface d'une planète où de nombreux ennemis gigotant et débarquant de tous les côtés, commenceront à chauffer un petit peu votre armement d'enfer. Le second niveau vous fera voyager à travers des chutes d'eau qui vous conduiront inexorablement vers les entrailles de la planète. Une fois à l'intérieur, c'est le début du troisième niveau. Des flammes gigantesques, sorties du fin fond de la terre, commencent à s'emparer de l'écran; celui-ci est d'autant plus réduit que les parois des cavernes sont très friables et que, bien souvent, des pans entiers s'affaisseront sous votre passage. Avec le quatrième niveau, on change complètement de région puisque l'on passe, sans transition, des hautes chaleurs du centre de la terre à une région enneigée et même carrément gelée. Composée de six niveaux pour l'instant, la version qui était visible au CES n'en comportait que quatre; inutile alors de me demander comment sont les niveaux suivants, je ne saurai pas vous répondre. Très complet au niveau des armes qui pètent extraordairement, Winds Of Thunder s'annonce comme le prochain jeu référence en la matière sur ce support. A l'écran, jamais, jamais un sprite ne reste statique, il est toujours obligé de bouger, de venir vous emmerder. Du coup, vous n'avez qu'une seule solution pour vous en débarrasser, le réduire à néant grâce à l'une de vos nombreuses armes. En ce qui concerne les boss de fin, le premier est déjà toute une histoire à lui tout seul. Immensément grand et immensément beau, Il est également d'une animation à couper le souffle à tous les admirateurs de la Super Famicom et autre Megadrive. Voilà, maintenant que je vous ai mis l'eau à la bouche, il ne reste plus qu'à attendre la sortie définitive de Lords Of Thunder qui s'annonce pour le milieu du printemps.





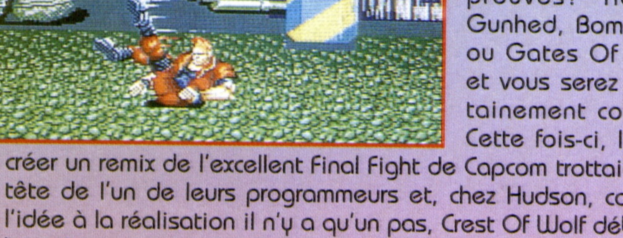






CREST OF WOLF

SUPER CD ROM • EDITEUR : HUDSON SOFT

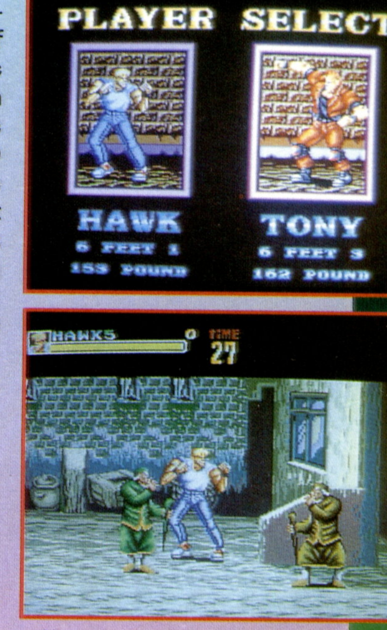


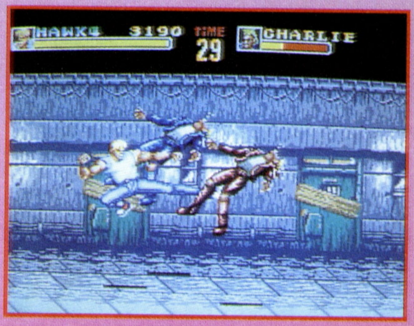
UN REMIX DE FINAL FIGHT, MADE IN HUDSON.

Lorsqu'Hudson Soft a quelque chose derrière la tête, rien ne peut l'en détourner. C'est tant mieux, parce qu'en général le résultat est plutôt canonique. Des preuves? Regardez Gunhed, Bomber Man ou Gates Of Thunder et vous serez très certainement convaincu. Cette fois-ci, l'idée de créer un remix de l'excellent Final Fight de Capcom trottait dans la tête de l'un de leurs programmeurs et, chez Hudson, comme de l'idée à la réalisation il n'y a qu'un pas, Crest Of Wolf débarquera bientôt sur votre CD Rom.

VOUS N'AVEZ PEUR NI DE LA MORT, NI DES COUPS DE COUTEAUX.

Rompu depuis des années à toutes les techniques de combat de rue, depuis votre plus tendre enfance vous habitez dans un quartier pourri où la délinquance est reine, vous avez eu le temps d'apprendre. D'apprendre comment donner des baffes, comment distribuer des coups de pieds à répétition, comment se battre, se castagner avec n'importe quel adversaire. Aussi, vous n'avez peur ni de la mort, ni des coups de couteaux. Pourtant, vous en avez assez. Vous en avez assez d'apprendre tous les jours à la télé que, dans votre quartier, une petite vieille et son chien se font agresser ou qu'un magasin est attaqué par une bande de malfrats qui volent dans la caisse quelques dizaines de dollars. Un beau matin, vous vous réveillez et, avec vos potes, décidez de mettre fin à tout ce boxon n'apportant au quartier qu'une mauvaise réputation qui faire fuir les touristes. Non, je blague, les touristes on s'en fout un peu dans Crest Of Wolf. Avec vos potes donc, vous débarquez dans la rue pour remettre de l'ordre et massacrer à coups de poings, pieds ou tronches, tous les individus malsains qui traînent. Génial! Crest Of Wolf vaut vraiment le coup d'être vu et entendu; d'après ce que j'en ai vu, vous n'allez pas croire que c'est une PC Engine (avec le CD Rom je suis d'accord) qui génère de si beaux décors et de si beaux sprites. Lors des combats, vous pourrez enchaîner les coups ou, si vous êtes prêt de vos adversaires, les attaquer par des techniques de luttes en corps à corps particulièrement efficaces. Dans la mêlée et pour vous sortir des situations difficiles, notamment lorsque de nombreux ennemis seront présents en même temps, vous pourrez utiliser votre coup magique en appuyant sur les deux boutons simultanément. Cette technique vous pompe de l'énergie mais elle est radicale. Dans la lignée de Final Fight sur Super Nintendo et de Streets Of Rage sur Megadrive, Crest Of Worlf devrait bien décoiffer.









BATTLE LODE RUNNER

HUDSON/PC ENGINE

Lode Runner est un vieux titre, un très vieux titre. Dans cette version remix où deux joueurs pourront se faire face, on aimerait retrouver l'ambiance de ce jeu qui nous avait tant emballés lors de sa sortie, il y a une dizaine d'années maintenant. Poursuivi par des espèces de petits cancrelats, le héros de ce jeu de plates-formes par excellence, devrait creuser des trous pour y faire tomber ses poursuivants. Attention à ne pas y tomber, vous seriez tout simplement enterré vivant.

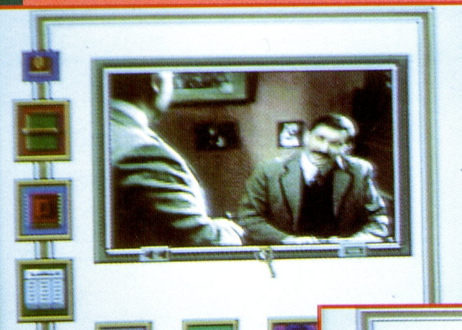




CONSULTING DETECTIVE II

HUDSON SOFT / SUPER CD ROM

Serlock Holmes est de retour dans ce jeu d'enquête où il devra résoudre une énigme qu'aucun, avant lui, n'avait pu encore découvrir. En interrogeant des témoins, en se déplaçant dans les rues de la ville, en arrêtant certaines personnes, en accusant, en libérant, vous ferez avancer l'enquête. Toute cette réalisation est constituée par des images digitalisés qui s'animent sous vos yeux. Du coup, lorsque l'on joue à Sherlock Holmes Consulting Detective, on a réellement l'impression d'être à l'intérieur d'un film et d'en être le héros. Un jeu palpitant, entièrement en Anglais.





COTTON

SUPER CD ROM

Cottom est un jeu de tir assez particulier puisqu'à la place d'un vaisseau spatial, vous dirigez une sorcière sur son balai magique. A part cela, le jeu se déroule d'une façon tout à fait habituelle. Dans un univers diabolique, des dizaines et des dizaines de petits ennemis viendront essayer de se frotter à vous. Heureusement, des options que vous récupérerez au fur et à mesure de votre avancée dans les tableaux, seront toujours là pour vous venir en aide. Dans la lignée de Magical Chase, Cotton offre une très grande variété d'armes et des scrollings, sur plusieurs plans, comme la PC Engine sait en réaliser.





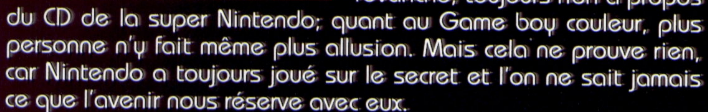
PC KID III

HUDSON SOFT / PC ENGINE

La mascotte de NEC est de retour pour ce nouveau jeu de plates-formes complètement dingue, fou, génial. Parmi les surprises que l'on pourra découvrir dans PC Kid III, on notera la possibilité, pour le héros, d'attraper une option qui lui permettra d'être à l'écran trois ou quatre fois plus grand que sa taille normale; c'est marrant et sympa. Les niveaux ainsi que les graphismes de PC Kid III restent tout à fait dans la lignée des deux précédents épisodes; on ne sera donc certainement pas déçu par cette production qui sera disponible dans le courant du mois d'avril.

Nintendo mise sur le composant miracle !

Le village Nintendo (ou plutôt la ville Nintendo vu sa taille!) occupait exactement la même place que l'année dernière, en faisant salon à part puisqu'il occupait une salle entière, située à côté du Hall principal consacré aux jeux video. Les éditeurs licenciés Nintendo étaient toujours aussi nombreux que les années précédentes. Signe des temps, la Nes était pratiquement absente et le Game Boy se faisait discret. Tout pour la Super Nintendo, c'est sur le front des 16 bits que se situe la lutte Sega/Nintendo. Il est difficile de faire le point précis de cet affrontement, chaque partie donnant des chiffres aussi différents qu'invérifiables. Mais une chose est certaine, la Super Nintendo a vraiment démarré aux USA et elle s'est davantage vendue que la Megadrive ces derniers mois. Toutefois, la Megadrive tient très bien le coup, mais la Super Nintendo rattrape son retard. Pas de show Nintendo spectaculaire cette année, le constructeur japonais s'est contenté de mettre en valeur un seul jeu: Starfox, le premier à utiliser le nouveau composant miracle de Nintendo, le FX 14. Ce jeu vedette était présenté sous une coupole dotée d'écrans géants et d'une débauche impressionnante de lasers. En revanche, toujours rien à propos du CD de la super Nintendo; quant au Game boy couleur, plus personne n'y fait même plus allusion. Mais cela ne prouve rien, car Nintendo a toujours joué sur le secret et l'on ne sait jamais ce que l'avenir nous réserve avec eux.





Un distributeur Nintendo

Dans le village Nintendo, on pouvait également découvrir des images du film consacré à Mario, incarné par Bob Hoskins. Au vu des premières images, il est évident qu'il ne s'agit pas d'un petit film destiné à promouvoir l'image de Mario auprès des Nintendomaniaques, mais d'une super production qui vise un public beaucoup plus large. Chose surprenante, ce film est proche de la science-fiction et il bénéficie d'une débauche d'effets spéciaux. Le film, consacré à Mario, devrait faire beaucoup parler de lui cette année et nous l'attendons avec impatience. Mais nous ne sommes pas au bout de nos surprises, car nous avons également découvert un appareil étrange qui s'est révélé être un distributeur automatique de jeux Nintendo... on n'arrête pas le progrès! Cet appareil, qui sera installé dans différents lieux publics aux USA, permettra aux américains d'acheter leur jeu en pressant sur la photo correspondant au titre de leur choix et de régler par carte de crédit. Bref, Nintendo se porte bien, jetez donc un coup d'oeil aux innombrables nouveautés qui se trouvent dans les pages suivantes.

Les Goombas du film sont là!


© Lightmotive / ALLIED FILMMAKERS
Mario et Luigi au cinéma

- SOIS LE PREMIER — À obtenir les nouveautés
- DEPENSES MOINS — Avec ta carte de membre
- CLUB D'ACHAT ET DE VENTE — Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDE

SUPER NES

CONTROL PAD S.NES	119
ASC II PAD S.NES	189
SUPER ADAPTATEUR	99

		Utilisés	
	Neufs	Vente	Achat
ADDAMS FAMILY	449	310	220
ALIEN VS PREDATOR	449	TEL	TEL
AMAZING TENNIS	429	TEL	TEL
AMERICAN GLADIATORS	465	TEL	TEL
AXELAY	425	TEL	TEL
BATMAN II	449	TEL	TEL
BEST OF THE BEST	429	TEL	TEL
BLUES BROTHERS	439	TEL	TEL
BULL VS BLAZERS	429	300	210
CALIFORNIA GAMES	429	TEL	TEL
CHUCK ROCK	449	TEL	TEL
CASTLEVANIA IV	439	300	210
CONTRA III	439	290	200
DEATH VALLEY RALLY	429	310	220
DESERT STRIKE	439	TEL	TEL
DUNGEONS AND DRAGONS	469	TEL	TEL
DUNGEON MASTER	499	TEL	TEL
EQUINOX	439	TEL	TEL
F1 RACE OF CHAMPIONS	439	TEL	TEL
FINAL FANTASY LEGEND II	475	290	200
FINAL FIGHT	439	290	200
GODS	429	290	200
HOOK	449	TEL	TEL
HUNT FOR RED OCTOBER	400	TEL	TEL
IREM SKINS GAME	429	TEL	TEL
JIMMY CONNORS TENNIS	429	290	200
KAWASAKI CHALLENGE	469	TEL	TEL
LETHAL WEAPON	439	TEL	TEL
MAGICAL QUEST	465	TEL	TEL
NBA ALLSTARS	449	TEL	TEL
NCAA BASKETBALL	449	TEL	TEL
NHL HOCKEY 93	419	270	190
OUT OF THIS WORLD	449	TEL	TEL
PRINCE OF PERSIA	449	TEL	TEL
SPIDERMAN X MEN	449	TEL	TEL
STAR WARS	439	TEL	TEL
STREET FIGHTER II	599	395	280
SUPER BATTER UP	429	TEL	TEL
SUPER DOUBLE DRAGON	465	TEL	TEL
SUPER GHOULS N' GHOSTS	429	300	210
SUPER GOAL	419	TEL	TEL
SUPER MARIO KART	429	TEL	TEL
TINY TOONS	449	TEL	TEL
TOM ET JERRY	415	TEL	TEL
TORTUES NINJA IV	449	300	210
UNIVERSAL SOLDIER	399	TEL	TEL
WARP SPEED	429	TEL	TEL
WINGS COMMANDERS	469	TEL	TEL
WINGS II	449	TEL	TEL
ZELDA III	449	310	220

NOS JEUX US NECESSITENT LE SUPER ADAPTATEUR POUR FONCTIONNER SUR LA CONSOLE FRANÇAISE.

TOUS NOS JEUX SONT AMERICAINS.

GAME BOY

LIGHT BOY	135
DOCS CARRY ALL	149
TRANSFO GAME BOY	95

		Utilisés	
	Neufs	Vente	Achat
ALIEN III	220	150	100
BARBIE	215	TEL	TEL
BATMAN II	220	130	90
BEST OF THE BEST	215	150	100
BIONNIC COMMANDO	225	150	100
BONK'S ADV	215	130	90
COOL WORLD	199	130	90
DARKMAN	209	130	100
DIG DUG	205	130	90
DR FRANKEN	209	150	100
F15 STRIKE EAGLE	229	150	100
FINAL FANTASY ADV	230	140	100
FINAL FANTASY II	230	140	100
HIT THE ICE	220	150	100
HOOK	215	140	100
JOE ET MAC	220	150	100
KNIGHT QUEST	205	130	90
KRUSTY'S FUNHOUSE	215	150	100
LETHAL WEAPON	215	150	100
LITTLE MARMAID	229	150	100
LOONEY TUNES	205	150	100
MEGAMAN III	229	150	100
MOUSETRAP HOTEL	205	150	100
OUT OF GAS	215	130	90
PRINCE OF PERSIA	220	140	100
SIMPSONS II	220	150	100
SPEEDBALL II	219	TEL	TEL
SPIDERMAN II	215	150	100
STAR WARS	229	TEL	TEL
SUPER MARIOLAND II	229	TEL	TEL
SUPER OFF ROAD	215	150	100
T2 : ARCADE GAME	209	TEL	TEL
TALESPIN	225	150	100
TOM ET JERRY	205	150	100
TOP GUN II	209	140	100
TOXIC CRUSADERS	215	130	90
UNIVERSAL SOLDIER	209	TEL	TEL
XENON II	205	130	90
ZEN	215	140	90

NOUS AVONS AUSSI
MASTER SYSTEM MEGADRIVE
GAME GEAR LYNX NES

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:

50FR PAR JEUX NEUF 20FR PAR JEUX UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre?
Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part.
Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom.
Téléphones-nous dés maintenant pour les prix et notre accord.
Tes jeux doivent être avec leur notice,dans la boite d'origine.

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés ,non!
Tu peux les réserver en avance, et tu seras
DES LEUR SORTIE parmis les premiers a jouer avec.
IMPORTANT: Les chéques et cartes bleues ne seront
débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
contre-remboursement: ajoutes encore 30fr.
Livraison en 48HEURES.
Pour l'étranger: téléphones-nous.

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envois-nous une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse.

TARIF RESERVE AUX MEMBRE ZIPP-KID

Non membre: ajoutes 50fr par jeux neuf, 20fr par jeux utilisé.

Nos prix sont susceptibles de modifications - Tous les jeux selon disponibilités

TELEPHONE

30.64.54.54

De 9H a 19H du Lundi au Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

PASSES TES COMMANDES PAR MINITEL 24/24 HEURES, 7/7 JOURS
TU TROUVERAS NOTRE TARIF COMPLET
ET PLEIN D'INFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!

BON DE COMMAND

ZIPP-KID GAMES
BP No5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 30.64.54.54

No. de Membre ☐☐☐☐☐☐
Cheque ☐
Contre-Remboursement ☐
Carte Bleue ☐
No. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐☐☐☐

Pour les chéques superieurs a 1000fr un No. de carte est necessaire.
Téléphones nous avant pour confirmer ta commande.
Tous nos jeux sont en version US ou FR.

C+16

Nom
Adresse

Ville
Code postal
Tel

Jeux	Console	Prix
Frais d'envoi		
Total		

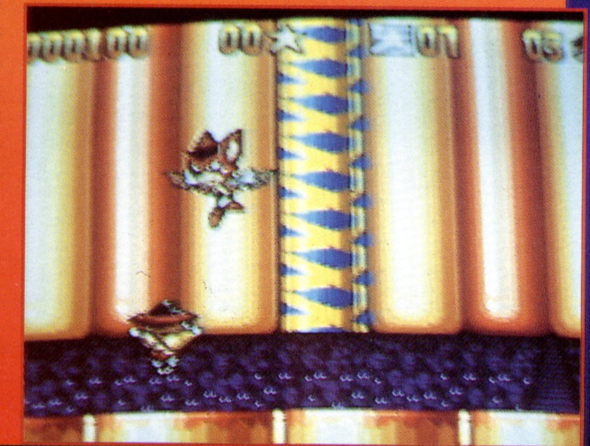
Signature

AERO THE ACROBAT

SUNSOFT / SUPER NINTENDO

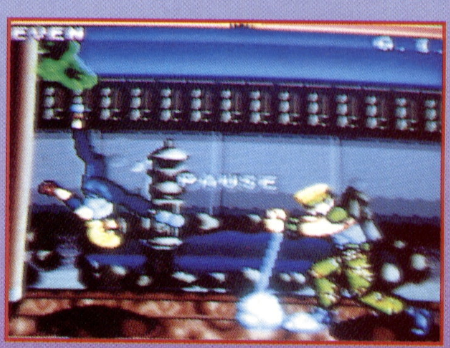


Aero est le professionnel de l'acrobatie, le roi de la pirouette, le seigneur des trapèzes et des roulés-boulés. Edgar Ektor, un capitaliste à deux francs s'est emparé du cirque dans lequel travaille Aero, faisant travailler les animaux ainsi que les forains qui s'y produisent, jusqu'à épuisement total. Cette situation insoutenable et inadmissible ne peut plus durer, Aero se charge alors de mettre de l'ordre dans tout ce fatras et se lance à la poursuite d'Edgar Ektor. D'une souplesse inouïe, Aero devra, pour parvenir à son but, marcher en équilibre sur des cordes pas plus larges qu'un vulgaire fil de fer, rebondir sur des trempoline, passer à travers des anneaux de feu ou plonger d'un tremplin de haut vol. A chacune de ces prouesses réussies, Aero The Acrobat entamera une petite danse pas piquée des vers en signe de victoire et qui vous réjouira à chaque fois. Plus vous avancerez dans Aero, plus vous découvrirez toutes les subtilités de ce titre particulièrement original et distrayant (enfin d'après ce qu'il m'a semblé). Bourré de salles secrètes et de dangers multiples qui se profileront à l'horizon comme des oiseaux migrateurs en période chaude, cette réalisation de Sunsoft devrait être disponible aux USA dans le courant de l'été.



STREET COMBAT

IREM / SUPER NINTENDO



Après Jaleco, Culture brain, Kaneko j'en passe et des meilleurs, c'est maintenant au tour d'Irem de présenter sa version du remix de Street Fighter II, avec Street Combat. Dans cette réalisation, huit joueurs s'affronteront jusqu'à la mort dans des combats rudes et difficiles qu'il faudra achever pour participer au suivant. Les décors du fond changent à chaque nouveau combattant, aussi, c'est avec une certaine joie que l'on découvrira des bastons se déroulant en haut d'un arbre, dans une ville industrielle remplie de hauts buildings, dans des temples shintoïstes, dans une jungle, etc... Avec des coups spéciaux, vraiment spéciaux, et des techniques de combats également très proches de ce qu'on connaît déjà, Street Combat permet également à deux joueurs de s'affronter simultanément. Aucune date de sortie ne nous a été communiquée, lors du salon, mais à en juger par le degré de finalisation de Street Combat, on ne devrait plus trop tarder à voir ce titre débarquer en France, en importation parallèle.



HIT THE ICE

TAITO / SUPER NINTENDO



Disponible depuis plus d'un an sur PC Engine, Hit The Ice n'est pas réellement une simulation de hockey sur glace. En effet, les règles, si elles sont largement inspirées par ce sport, sont ici complètement différentes. Bien que le hockey soit particulièrement violent, Hit The Ice est encore plus violent. Parfois, on se demande même si cette réalisation est un jeu de baston ou un sport pacifiste où les contacts sont nombreux. Sur la glace, deux équipes se font face, le but étant, bien sûr, de marquer des buts en frappant le palet à l'aide de sa canne le plus fort possible. Avec la possibilité de jouer seul ou à deux, de choisir son équipe préférée parmi toutes celles disponibles, de sélectionner le type de jeu auquel vous désirez participer (championnat ou match amimcal), Hit The Ice se déroule suivant un scrolling horizontal. Malgré la dimension des joueurs, relativement importante par rapport à celle du terrain, l'action de Hit The Ice semble rapide et l'ambiance très attachante.

EVO: SEARCH FOR EDEN



ENIX / SUPER NINTENDO

Evo est un jeu sur l'évolution, Evo est un jeu sur la vie, Evo c'est la vie!
Les savants ont déterminé que la naissance des premières bactéries, des premiers invertébrés s'était déroulée dans les océans; Evo débute dans le grand bleu. Programmé sur une cartouche de douze mégabits, Evo vous conduira dans bien des époques et dans bien des endroits. Toujours à la recherche de la terre promise, du paradis, comme Jessica et Logan à la recherche du sanctuaire, vous devrez accomplir mille exploits avant d'atteindre votre but, avant de trouver enfin ce que vous recherchez. Se déroulant un peu à la manière d'Actraiser, Evo comporte de nombreuses phases d'arcade complètement déroutantes dans lesquelles vous serez sur le fil du rasoir. Dans les mondes que vous traverserez, les étrangers ne sont pas toujours les bienvenus et, pour trouver les clés des portes fermées depuis des millions d'années, il faudra batailler dur. A l'époque des premiers hommes préhistoriques, des premiers dinosaures, puis dans le futur, la lutte sera sauvage. Evo, est une véritable leçon de vie.



G2

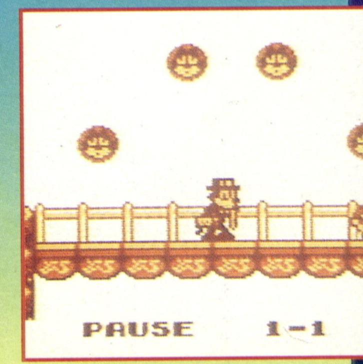


KEMCO / SUPER NINTENDO

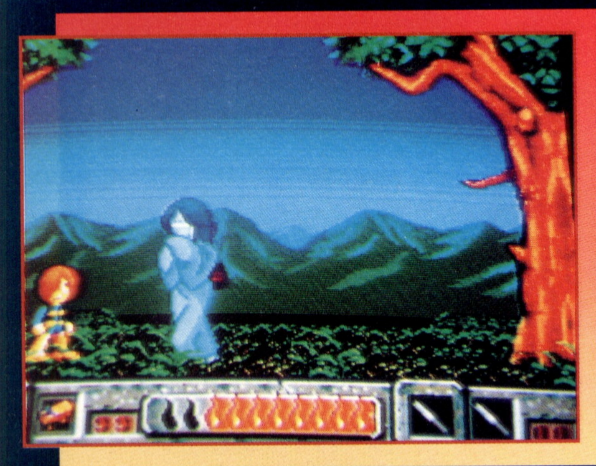
Dans une époque lointaine, les robots feront pratiquement la loi, l'homme réduit à l'état de spectateur observera les combats que se livrent les Titans par delà les Océans. G2 est un jeu de combat où des machines métalliques se livrent des combats à mort. Suivant un scrolling horizontal sur de nombreux niveaux, G2 utilise toutes les capacités de la Super Nintendo en matière de zoom et de rotation. Du coup, les effets sont superbes surtout que les robots, dans le jeu, occupent près d'un tiers de l'écran en hauteur et ce, sur quinze niveaux. En choisissant votre arme de prédiclection, vous en ferez baver à vos adversaires comme jamais vous n'en aurez fait baver à quelqu'un. Disponible dans pas très longtemps, G2 est un titre qu'il faudra suivre de près lors de sa sortie.

FELIX THE CAT

HUDSON SOFT / GAMEBOY



Dans Felix the cat, vous arpenterez une dizaine de niveaux, neuf pour être exact, qui vous conduiront au centre des pyramides Egyptiennes à la recherche d'un quelconque trésor, sur des iceberg de l'antarctique où il vaut mieux ne pas s'aventurer sans avoir emporter, au préalable, sa petite laine ou dans la jungle épaisse à la rencontre de Tarzan. Grâce à votre salcà malice, vous pourrez même voyager à bord d'un avion ou d'un sous-marin. Attention, Felix The Cat est un jeu plein de surprises, et de bonnes surprises. Vous pouvez faire confiance à Hudson pour cela.



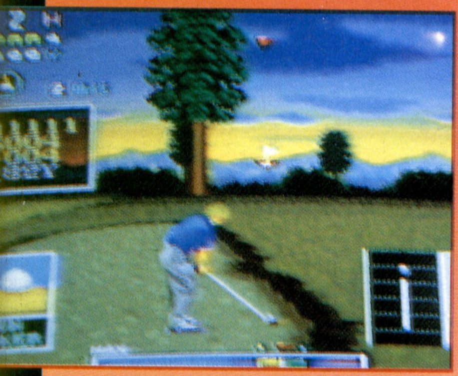
KITARO'S ADVENTURE

SUPER NINTENDO

Kitaro's adventure est un jeu d'action/arcade. Le héros de cette brillante réalisation est un jeune garçon investi d'une mission extraordinaire, la sauvegarde et la défense de notre bonne vieille planète. Situé dans les temps reculés, à l'époque où les missiles et les vaisseaux spatiaux n'existaient pas encore, Kirato's Adventure vous fera découvrir un monde magique et féérique, ou bon nombre de fées vous viendront en aide. En sautant d'arbre en arbre, en bondissant tel un gibon, on récupère un maximum de bonus qui permettront, par la suite, d'augmenter votre armement.

MECAROBOT GOLF

TOHO / SUPER NINTENDO

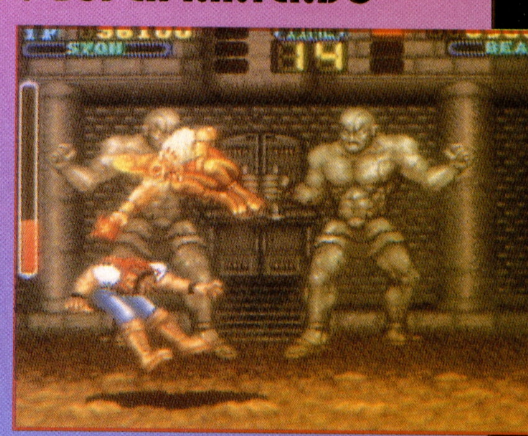




Le héros de cette simulation de golf, Eagle, est une machine robotisée à l'allure humaine mais sans coeur. Son golf est parfait, grâce à ses neurones bioniques, tout ses coups sont parfaits. En calculant la trajectoire de la balle par rapport à son poids, en tenant compte de la force du vent, de sa direction, de la force avec laquelle on frappe la balle, de l'angle d'incidence du club au moment de l'impact, la résistance du terrain, il ne se plante jamais. Du coup, personne ne veut jouer contre lui. Serez-vous l'homme de la situation, celui qui osera défier Eagle? Si vous ne vous sentez pas encore de taille, ce n'est rien, une option permettant à Eagle de vous apprendre à jouer est également accessible dans Mecarobot Golf.

DEAD DANCE

JALECO / SUPER NINTENDO



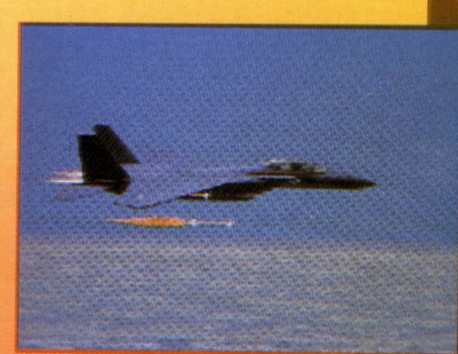
D'après moi, le procès n'est pas loin. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que Dead Dance ressemble, peut-être pas au niveau des graphismes mais à celui des techniques de combats et des coups spéciaux c'est une certitude, à Street Fighter II. Seul ou à deux, il ne faudra pas hésiter à vous acharner sur le joypad si vous désirez mettre une trempe à votre adversaire. Agrémenté par des décors de fond particulièrement beaux, Dead dance pourrait bien se positionner entre Street Fighter II et Fatal Fury dans la hiérarchie des jeux de baston bien décapants.

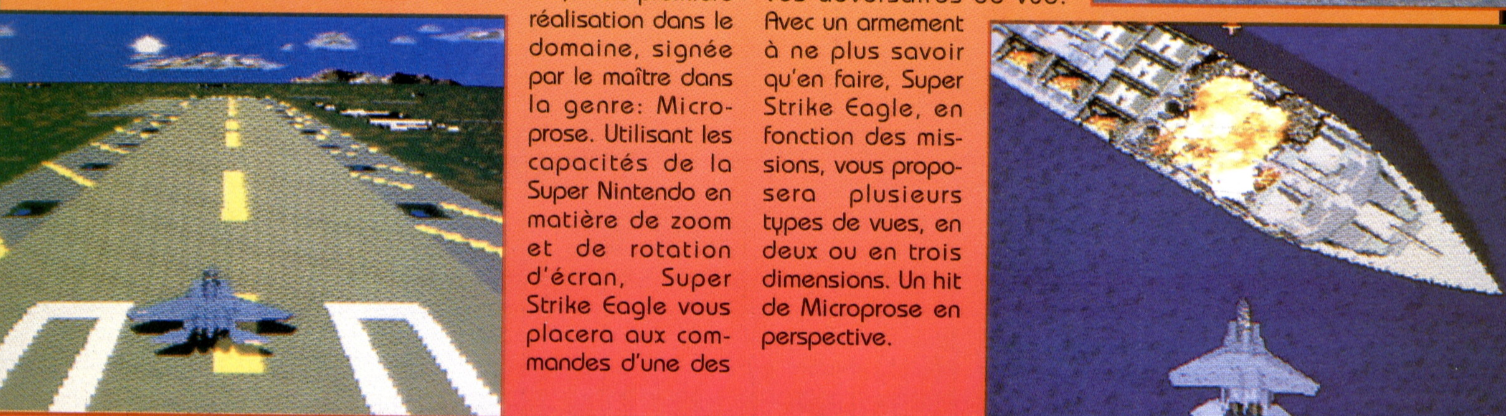


SUPER STRIKE EAGLE

MICROPROSE / SUPER NINTENDO

Jusqu'à présent, peu de simulateurs de vol ont vu le jour sur Super Nintendo. Et quand je dis peu en fait, je devrais dire aucun simulateur de vol n'a vu le jour sur Super Nintendo. C'est donc avec un certain plaisir que l'on découvrira sur la 16 bits de Nintendo, cette première réalisation dans le domaine, signée par le maître dans la genre: Microprose. Utilisant les capacités de la Super Nintendo en matière de zoom et de rotation d'écran, Super Strike Eagle vous placera aux commandes d'une des armes les plus fantastiques de la création aérienne. Plusieurs missions vous seront proposées au cours de cette réalisation du pro de la simulation aérienne. Du bombardement, aux missions purement aériennes, il ne faudra jamais perdre vos adversaires de vue. Avec un armement à ne plus savoir qu'en faire, Super Strike Eagle, en fonction des missions, vous proposera plusieurs types de vues, en deux ou en trois dimensions. Un hit de Microprose en perspective.





SEVEN RUNES

ENIX / SUPER NINTENDO

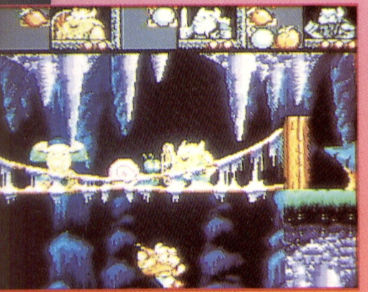
Seven Rune (titre non définitif) est l'archétype même du jeu de rôle. On y retrouve toutes les options et tous les paramètres qui apportent aux amateurs du genre tant de bonheur. Seven Rune se déroule suivant un scrolling multi-directionnel dans lequel vous dirigez une équipe de combattants complètement hétéroclite et que vous aurez, au préalable, pris soin de sélectionner. Comme d'habitude avec ce style de jeu, plus vous combattrez contre des monstres avides de sang, plus vous obtiendrez des points d'énergie et plus votre force et votre expérience seront importantes. D'un tout autre style que Soul Blazer, lun des top dans le domaines avec Zelda III, Seven runes ressemble bien plus dans son déroulement à Final Fantasy. Les amateurs apprécieront certainement cette production qui devrait faire très fort lorsqu'elle sera disponible.



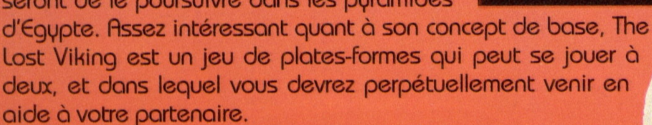


THE LOST VIKINGS

INTERPLAY / SUPER NINTENDO



La journée commençait pourtant comme d'habitude pour nos trois charmants Vikings Olaf, Erik et Baleog. Les oiseaux chantaient, les enfants braillaient, les femmes repassaient et les hommes étaient à la chasse. Tout changea cependant brusquement lorsqu'un vaisseau spatial débarqua et aspira littéralement nos trois amis. Une grande aventure commença. Perdus dans un premier temps, Olaf, Erik et Baleog se sont pourtant assez rapidement adaptés à leur nouvelle vie. Mais les choses ne pourraient pas durer indéfiniment, leurs femmes et leurs enfants leur manquaient. Il fallait trouver une solution et, surtout, trouver une sortie pour rejoindre toute leur petite famille. Rien n'est facile pourtant, car le vaisseau qui a embarqué nos amis est, en fait, une véritable machine à voyager dans le temps. C'est ainsi que Baleog devra venir à bout d'Elmo, le terrible Dinosaure de la préhistoire et qu'Olaf devra se dépêtrer des momies qui ne cesseront de le poursuivre dans les pyramides d'Egypte. Assez intéressant quant à son concept de base, The Lost Viking est un jeu de plates-formes qui peut se jouer à deux, et dans lequel vous devrez perpétuellement venir en aide à votre partenaire.

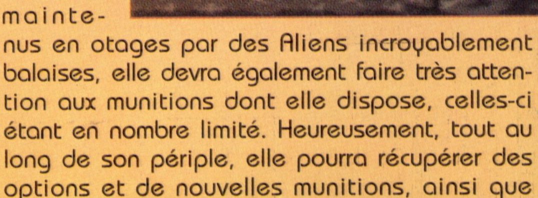


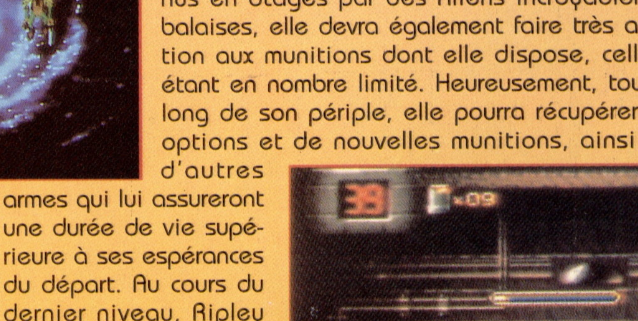


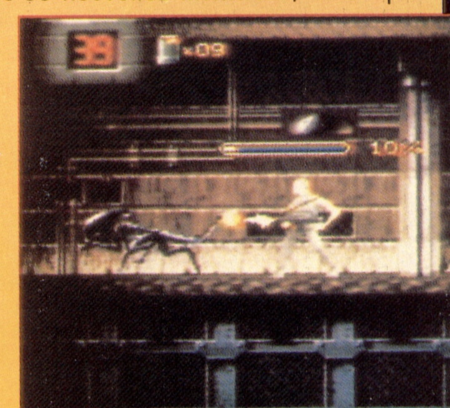
ALIEN III

ACCLAIM / SUPER NINTENDO

Rasez-vous la tête, devenez maigre comme un fil de fer et vous pourrez peut-être avoir l'allure de Sigouney Weaver dans Alien III. Directement issu du film du même nom, ce titre d'Acclaim s'annonce sous les meilleurs auspices. Si l'action se déroule d'une façon plutôt classique, le scrolling est multi-directionnel et Ripley se dirige de la droite vers la gauche ou inversement, en fonction des niveaux; l'animation et les graphismes, eux, ne le sont pas. Alien III sur Super Nintendo s'annonce tout simplement spectaculaire. Alors que Ripley doit secourir des prisonniers maintenus en otages par des Aliens incroyablement balaises, elle devra également faire très attention aux munitions dont elle dispose, celles-ci étant en nombre limité. Heureusement, tout au long de son périple, elle pourra récupérer des options et de nouvelles munitions, ainsi que d'autres armes qui lui assureront une durée de vie supérieure à ses espérances du départ. Au cours du dernier niveau, Ripley devra combattre la reine des Aliens, autant vous dire que rien ne sera tout cuit. Annoncé pour le mois de juillet, Alien III devrait être le grand titre sur la Super Nintendo cet été.









DOMINUS

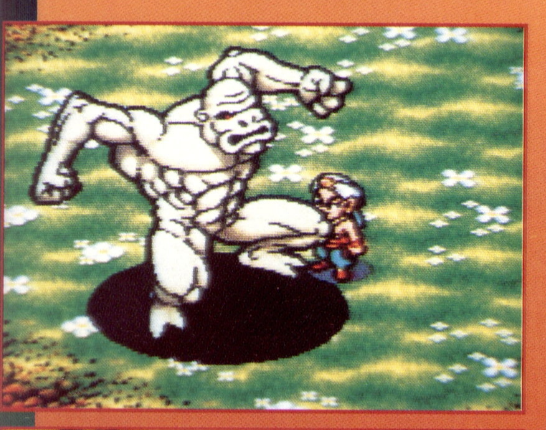


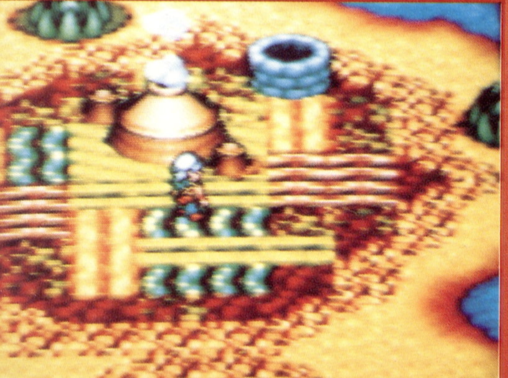
ASCIIWARE / SUPER NINTENDO

Dominus est un jeu de rôle et d'aventure d'un type assez nouveau sur Super Nintendo qui prend en ligne de compte plusieurs paramètres, comme la gestion de la vie des êtres qui peuplent le monde de Dominus; il allie à ces paramètres le jeu de rôle de type heroic fantasy ainsi que le jeu d'action et la wargame. Bref, Dominus est un jeu riche et complet qu'on ne peut expliquer réellement sans y avoir joué pendant de longues heures. Dans Dominus, vous ne faites pas que contrôler vos hommes et vos troupes, mais vous les créez, vous les faites évoluer, vous les dirigez, vous les dominez et, si ils se plantent lamentablement, vous ne devez vous en prendre qu'à vous. En combinant certaines espèces de combattants, vous créerez une race supérieure qui vous sera indispensable pour gagner les guerres futures. Grâce à une certaine interaction entre vos hommes et les troupes ennemies, vous dévoilerez également, parmi vos hommes, des réactions que vous devrez apprendre à contrôler. Composé de plus de 72 territoires à conquérir, Dominus est assurément un jeu gigantesque qu'il faudra avant tout apprendre à maîtriser, ce qui ne sera apparemment pas une mince affaire.

EQUINOX

SONY IMAGESOFT / SUPER NINTENDO





Vous êtes Glendaal, fils de Shadax et votre tâche est de délivrer votre père emprisonné dans les geôles du château de Galedonia. Jusque là, rien n'est bien extraordinaire. Là où les choses deviennent réellement très intéressantes, `c'est lorsqu'on apprend qu'Equinox est la suite de Solstice, qui, comme chacun le sait, est un titre mondialement connu.

Equinox vous conduira donc dans un monde complètement démentiel ,entièrement réalisé en trois dimensions, et là c'est réellement très fort. Composé de plusieurs mondes, Equinox comporte en tout plus de 450 pièces et huit donjons. Pour y parvenir, vous devrez soit vous trimbaler dans le monde du dessus, soit dans le monde d'en dessous, le plus dangereux d'entre tous où de nombreuses bestioles répugnantes vous attendront. En combinant à merveille le jeu de rôle et le jeu d'action qui utilise le plus souvent possible le Mode 7 de la Super Nintendo, Equinox s'annonce, d'ores et déjà, comme un gros titre, un très gros titre sur Super Nintendo. Une grande baffe aux petits mauvais jeux sans imagination!

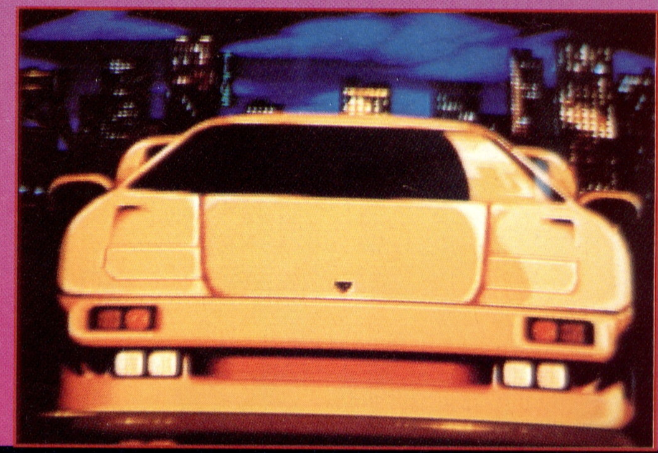
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

TITUS / SUPER NINTENDO

Juste descendance des Crazy Cars, Lamborghini American Challenge est une course de voitures qui pourrait bien dépoter un maximum.



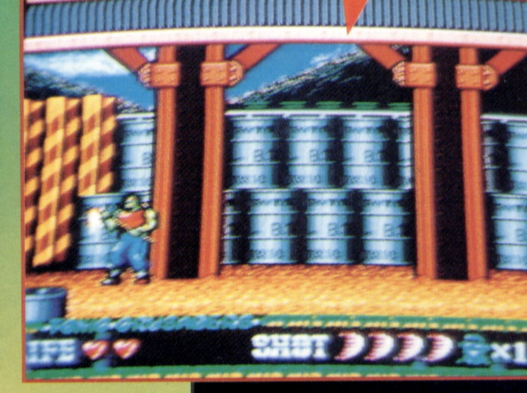
Malheureusment, je ne pourrai pas vous entretenir énormément de cette simulation de courses automobiles dans laquelle vous êtes au volant d'une Diablo, la version présentée sur le Stand Titus n'en était, en effet, qu'à un stade d'ébauche, une grande affiche indiquait que cette version n'était finalisée qu'à dix pour cent ,ce qui fait peu, reconnaissons le. Enfin, sachez tout de même que Lamborghini American Challenge peut se jouer à deux sur un écran splitté et qu'il permettra de rouler sur plus de soixante routes différentes. Attention également aux flics qui rôdent, ils pourraient bien vous foutre un PV pour excès de vitesse.



TOXIC CRUSADER

BANDAI / SUPER NINTENDO





Toxic Crusader n'est pas un titre qui nous est inconnu puisqu'un test de la version mégadrive vous a été présenté le mois dernier dans nos colonnes (ça fait très pro, comme expression!). Armé de votre hache à touche tranchante, une arme très efficace je vous le garantis, le Toxic Crusader est investi d'une mission à laquelle il (vous) ne pourra pas échapper: sauver le monde d'une bande de poiscailles répugnante qui veulent le dominer. Dans des décors qui vous entraîneront dans une usine de produits chimiques, dans des complexes souterrains hyper sophistiqués, dans des forêt sombres et mal fréquentées, vous devrez faire régner la terreur partout où vous passerez. Evidemment, tout au long de votre périple, armes nouvelles et énergies supplémentaires vous viendront en aide. Malgré une bonne dose de courage, et il en faudra dans Toxic Crusader, la succès est loin d'être au rendez-vous car les ennemis et la demi-douzaine de niveaux qui feront obstacles ne sont pas de bonnes fréquentations. Doté d'une bonne animation et de graphismes à la hauteur, on regrettera seulement que Toxic Crusader n'utilise pas plus les possibilités de la Super Nintendo et, notamment ,celles du mode 7. Mais attention, je n'ai pas vu le jeu jusqu'au bout.

LORD OF THE RINGS

INTERPLAY / SUPER NINTENDO



Préparez-vous à une quête superbe mais dangereuse, incroyablement dangereuse dans un mode tout droit issu des héroïc Fantasy, chers à notre ami Tolkien. Lord Of The Rings permettra de suivre les aventures de Frodo Baggins, Hobbit de son état. Vous êtes à la tête d'une petite troupe de joyeux drilles, de gais lurons pourrais-je même dire, constituée de personnages étranges comme des nains, des grand-mères chauves euh pardon, des elfes, des magiciens, des sorciers, bref, vous êtes à la tête d'une bande suffisamment hétéroclyte pour pouvoir affronter les pires dangers. Comme vous l'aurez aisément compris, chacun de vos compagnons de voyage possède sa propre personnalité, ses propres pouvoirs et armes. La plupart des scènes de Lord Of The Rings utilisent les routines de la Super Nintendo et, notamment, celles de rotations. A mon sens et d'après ce que nous avons pu voir de cette réalisation, en matière de jeu de rôle, Lord Of The Rings est peut-être celui qui utilise au mieux les capacités de la Super Nintendo dans ce domaine. Annoncé comme le premier volet d'une longue série, nous ne sommes encore qu'au début des aventures de Tolkien sur Super Nintendo. Vive Tolkien, vive Interplay.



SUPER TURRICAN

SEIKA / SUPER NINTENDO

Super Turrican est une véritable alerte pour toutsceux qui pensaient avoir tout vu. Il faut être honnête et cette réalisation est une bonne surprise. Même si, je l'avoue, je n'y ai pas joué des masses de temps, cinq minutes tout au plus, ce furent cinq minutes tout à fait remarquables. Déplacer le super Turrican, un robot sur-armé, dans ce scrolling multi-directionnel et tirer sur tout ce qui bouge a véritablement été pour moi un vrai plaisir. Composé de treize niveaux avec plus de 1000 écrans (bonjour le boulot des graphistes!), Super Turrican pète à l'écran comme il pète la gueule des gnomes qui l'assaillent, c'est-à-dire fort.

ARKADOÏD

SUPERFAMICOM

MYSTICAL QUEST	590	FINAL FANTASY 5	690
STREET FIGHTER II	590	DOUBLE DRAGON	590
AXELAY	590	SUPER STAR WARS	499
SKY MISSION (WINGS 2)	590	FATAL FURY	590
TURTLES 4	449	JAKI CRUSH	590
SONIC BLASTMAN	590	SUPER F1 HERO	590
PARODIUS	499	DRAGON'S LAIR	590
GHOULS'N'GHOSTS	390	CHESTER CHEETAH	590
RUSHING BEAT 2	590	CHUCK ROCK	590
MARIO WORLD 4	499	VOLLEYBALL II	590
SOULBLADER	390	OUTER WORLD	499
AERA 88	390	SUPER KICK OFF	499
ACTRAISER	390	PRINCE OF PERSIA	449
MARIO PAINT(avec souris)	790	IMPERIUM	549
ROAD RUNNER	590	SUPER SWIV	590
CASTELVANIA 4	499	WORDTRIS	590
AMAZING TENNIS	590	F-ZERO	390
CONTRA 4	590	RANMA 1/2 NEW	590
VALKEN	590	JIMMY CONNORS	590
HUMAN GRAND PRIX	590	FLYING HERO	590
KING OF RALLY	590	TINY TOONS	590
GODS	590	LETHAL WEAPON	590

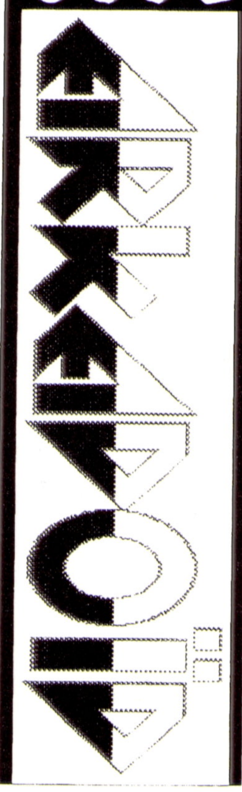
ACCESSOIRES SFC:
Alimentation secteur 150
Adaptateur universel 115
Cable RGB 290
CAPCOM powerstick fight. 590
HORI Fighting stick 590
KONAMI Hyper beam 590
DYNA 1 149

SUPERFAMICOM + JEU : 1690 Frs

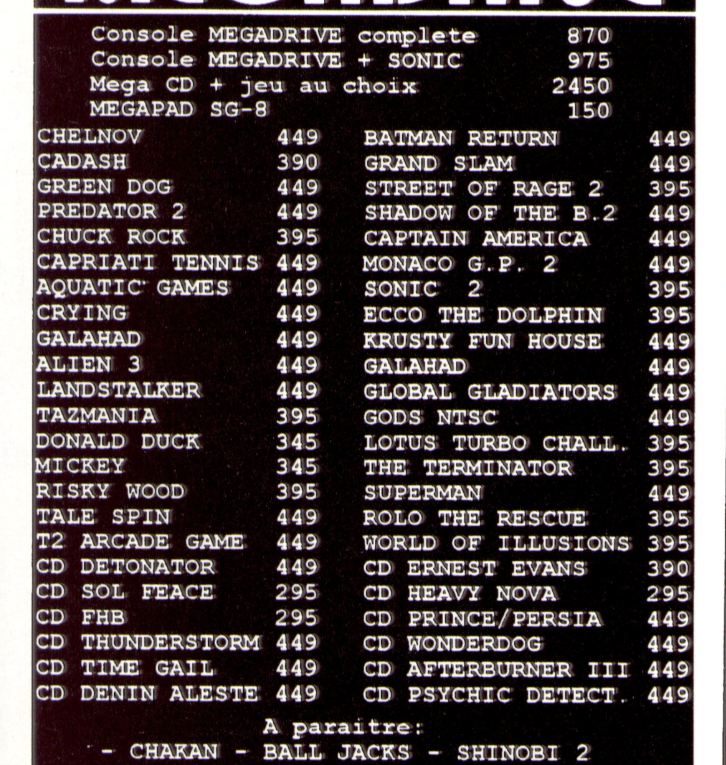
Plus de 300 jeux téstés !!!

3615

CODE



MEGADRIVE



Console MEGADRIVE complete	870
Console MEGADRIVE + SONIC	975
Mega CD + jeu au choix	2450
MEGAPAD SG-8	150

CHELNOV	449	BATMAN RETURN	449
CADASH	390	GRAND SLAM	449
GREEN DOG	449	STREET OF RAGE 2	395
PREDATOR 2	449	SHADOW OF THE B.2	449
CHUCK ROCK	395	CAPTAIN AMERICA	449
CAPRIATI TENNIS	449	MONACO G.P. 2	449
AQUATIC GAMES	449	SONIC 2	395
CRYING	449	ECCO THE DOLPHIN	395
GALAHAD	449	KRUSTY FUN HOUSE	449
ALIEN 3	449	GALAHAD	449
LANDSTALKER	449	GLOBAL GLADIATORS	449
TAZMANIA	395	GODS NTSC	449
DONALD DUCK	345	LOTUS TURBO CHALL.	395
MICKEY	345	THE TERMINATOR	395
RISKY WOOD	395	SUPERMAN	449
TALE SPIN	449	ROLO THE RESCUE	395
T2 ARCADE GAME	449	WORLD OF ILLUSIONS	395
CD DETONATOR	449	CD ERNEST EVANS	390
CD SOL FEACE	295	CD HEAVY NOVA	295
CD FHB	295	CD PRINCE/PERSIA	449
CD THUNDERSTORM	449	CD WONDERDOG	449
CD TIME GAIL	449	CD AFTERBURNER III	449
CD DENIN ALESTE	449	CD PSYCHIC DETECT.	449

A paraitre:
- CHAKAN - BALL JACKS - SHINOBI 2
- POWER MONGER - ROAD RASH 2

NEO GEO

Console NEO GEO Complète	2450 F
Manette supplémentaire	390 F
Memory Card	250 F

GHOST PILOT	690	RIDING HERO	690
NINJA COMMANDO	1090	RAGUY	690
THE SUPER SPY	690	MUTATION NATION	1090
CROSSED SWORD	690	ALPHA MISSION 2	890
ROBO ARMY	1090	BASEBALL STAR 2	1090
SOCCER BRAWL	1090	KING OF THE MONSTER 2	1390
SENGOKU	890	CYBER LIP	690
FATAL FURY	1090	ANDRO DUNOS	1090
KING OF THE MONSTER	890	EIGHT MAN	1090
WORLD HEROES	1390	ART FIGHTING	1390

A PARAITRE - FATAL FURY 2 - VIEW POINT -
- SENGOKU II - WRESTLING -
- SUPER SIDEKICKS

GAME GEAR

Console GAME GEAR + JEU	990 F
Alimentation Secteur	150 F
Master Gear	119 F

BART SIMPSON	250 F	TAZMANIA	250 F
LEMMINGS	250 F	STREET OF RAGE	250 F
DEVILISH	195 F	SUPER GOLF	215 F
WONDER BOY	215 F	PRINCE OF PERSIA	250 F
ETERNAL LEGEND	250 F	PREDATOR 2	250 F
ARLIEL	250 F	OUT RUN	245 F
AERIAL ASSAULT	250 F	MICKEY MOUSE	250 F
DONALD DUCK	250 F	OLYMPIC GOLD	250 F
SPACE HARRIER	250 F	SUPER SMASH TV	250 F
MONACO GP II	250 F	CHUCK ROCK	250 F
BATMAN RETURN	250 F	SONIC 2	250 F

A PARAITRE - ALIEN 3
- RC GRAND PRIX - TALE SPIN
- DAVID ROBINSON SUPREME COURT

GAME BOY

Console GAMEBOY + Jeu	590 F
TIME BOY (Porte-clef montre)	49 F
Etui de protéction	49 F
Light Magic (Loupe + Lumière)	119 F

TENNIS	195 F	HATRIS	195 F
ALLEYWAY	195 F	ELEVATOR ACTION	195 F
WORLD CUP	195 F	PROPHECY	225 F
HUNCHBACK	245 F	HOOK	245 F
SHANGAI	195 F	DUCK TALES	225 F
DOUBLE DRAGON 3	225 F	KIRBY'S DREAM LAND	245 F
BATMAN	195 F	AERO STAR	195 F
NEMESIS	195 F	TINY TOONS	225 F
CONTRA	195 F	TWIN BEE	195 F
CHASE HQ	195 F	BATMAN 2	225 F
ROBOCOP 2	225 F	WORLD CIRCUIT	245 F
CHOPLIFTER 2	195 F	DANGEROUS CHASE	195 F
STAR TREK	225 F	THE FLASH	245 F
TAZMANIA STORY	245 F	TERMINATOR 2	225 F
YOSHI	245 F	ADAM'S FAMILY	245 F
DOUBLE DRIBBLE	225 F	MARIO LAND	195 F
BART SIMPSONS	195 F	SPIDERMAN 2	245 F
ALL STAR CHALLENGE 2	225 F	TOXIC CRUSADERS	225 F

SUPER MARIO LAND 2 245 F

Nous recherchons de nouveaux collaborateurs passionnés de jeux vidéo en Belgique.
Contactez nous !! Fax : 041 - 715 639 , Tél : 041 - 712 333 . Demandez Jean - Luc.



NANCY 3745834 KM
ANGLE TERRE
BELGIQUE
FRANCE
NANCY 1350 km
NANCY 150 km
NANCY
NANCY
NANCY -3 km !!!
ARKADOID
ARKADOID
C'EST LA!
NOUVEAU A NANCY

CALIFORNIA GAMES II

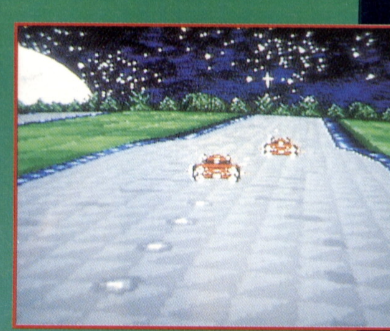
DTMC / SUPER NINTENDO



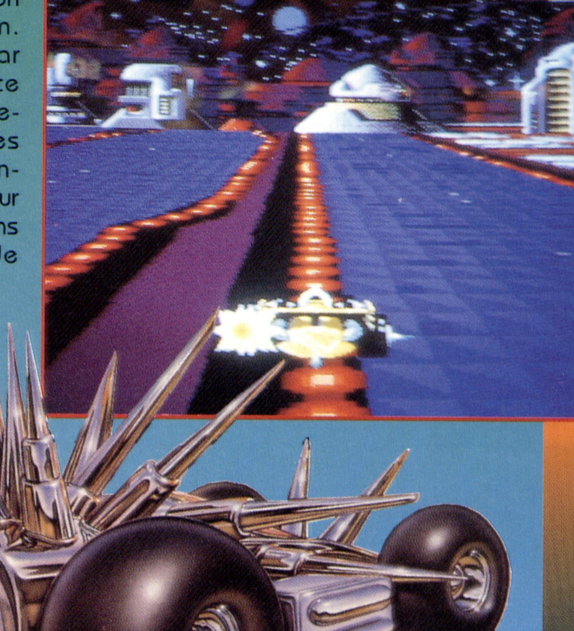
Connu depuis des lustres pour ces inombrables conversions, California Games débarque, ou plutôt va débarquer sur votre Super Nintendo, sous la forme et sous le nom de California Games II. Du coup, les épreuves ont complètement été modifiées et de nouvelles sont apparues, ce qui, d'après moi, est une bonne chose car California Games II semble tout à fait remarquable et utilise, en plus, le mode 7 de la SFC alors, pourquoi se plaindre? Parmi la demi-douzaine d'épreuves disponibles, on notera tout particulièrement le Snow boarding, une sorte de saut de tremplin artistique, le bodyboarding où il faudra réaliser le maximum de points en sautant audessus de la vague le plus de fois possible, le Hang gliding qui ressemble comme deux gouttes d'eau à l'épreuve de para-pente de Pilot Wing, le skateboarding où il s'agit de ne pas se vautrer lamentablement par terre à la première figure et le Jet Surfing qui n'est autre qu'une course de planches à voile en trois dimensions.

BATTLE CARS

NAMCOT / SUPER NINTENDO



Dans un futur lointain, la passion des hommes est une sorte de course de voitures dans laquelle il ne doit pas rester de survivant. Se déroulant comme une course de F-Zero ou de F1 Exhaust Heat, Battle Cars comporte cependant quelques innovations qui devraient plaire à un public de passionnés. Comportant plus de trente circuits, Battle Cars offre au joueur une cartouche de huit mégas, vingt armes différentes pour réduire en bouillie la voiture de votre adversaire qui vous bouche la route et des options complètement délirantes. Pour ne rien gâcher, Battle Cars comporte également une option deux joueurs, où deux voitures s'affronteront sur un écran splitté, chacun dirigera alors son propre véhicule sur son propre écran. Développé par Namco, cette production devrait, selon les dates annoncées, voir le jour aux States dans le courant de l'été.





SUPER CONFLICT

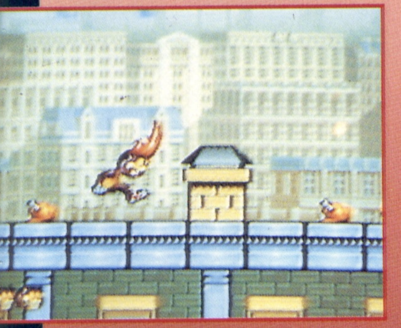
VIC TOKAI / SUPER NINTENDO

Le temps d'une nouvelle guerre mondiale est enfin venu. Dans la lignée des anciens Wargame, Super Conflict vous entraînera au coeur d'une guerre dont personne ne veut mais que vous devez remporter. Aussi, il faudra pour pouvoir la gagner, faire de nombreux sacrifices en hommes et en armes. Sur une carte, vous installerez vos troupes et disposerez comme bon vous semble vos engins de mort. Des scènes animées vous montreront les différentes armes que vous utiliserez ainsi que leurs caractéristiques. De la position de départ de votre armée dépend, pour une grande partie, l'issue du combat. Attention toutefois à ne pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tuée, les retournements de situation sont, dans Super Conflict, monnaie courante. Aucune date de sortie n'a été annoncée quant à une quelconque mise sur le marché de ce Wargame.

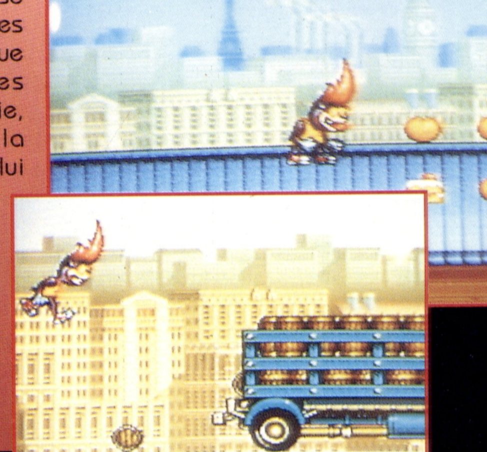


ROCKY RODENT

IREM / SUPER NINTENDO



Rocky est un être plutôt étrange. Entre l'homme, l'animal et la fusée, Roky est vraiment un être à part. Considéré par staff d'Irem comme leur nouvelle mascotte, Rocky Rodent est un jeu de plates-formes particulièrement dynamique qui sent bon le bon jeu, bien sympathique, bien rapide, bref qui sent bon le bon jeu c'est tout. La particularité de ce nouveau personnage est sa tignasse, une véritable arme à elle tourte seule qui lui permet, non seulement de s'accrocher un peu partout, de casser des pierres et ainsi de découvrir des bonus, mais également de se défendre des attaques des autres délinquants qui se multiplient à vue d'oeil en avançant dans les niveaux. Véritable source d'énergie, comme celle de Samson, la tignasse de Rocky est ce qu'il lui faut conserver, c'est impératif. Egayé par d'excellents graphismes et par des musiques qui m'ont paru également remarquables (malgré le brouhaha du salon), Rocky Rodent est un titre avec lequel il va falloir compter.



TIME SPLIT

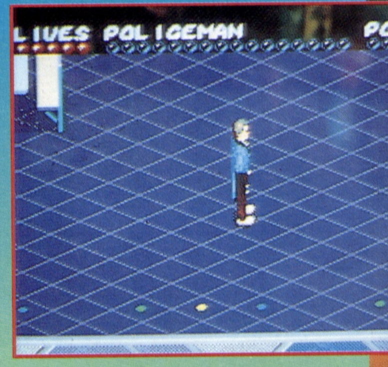
VIC TOKAI / SUPER NINTENDO



Time Split est un jeu d'aventure spatial dans lequel vous êtes à la dernière d'une véritable armada. Votre but est, non seulement de ne pas vous faire détruire par les vaisseaux qui peuplent la galaxie, mais également de parvenir à faire un maximum de négoce en échangeant et en vendant les denrées que vous pourrez découvrir sur certaines planètes. Assez textuelle, cette aventure comporte toutefois des scènes d'animation particulièrement riches qui ne pourront que satisfaire le joueur que nous sommes. Au CES, ce titre était encore loin d'être terminé, nous vous en reparlerons donc lors de l'un de nos prochains numéros.

TOYS

ABSOLUTE ENTERTAINMENT / SUPER NINTENDO



Toys est l'adaptation d'un film à grand spectacle qui devrait bientôt arriver dans nos salles obscures. Avec Robin Williams dans le rôle principal (vous savez c'est le prof de littérature de le Cercle des Poètes disparus), Toys s'annonce comme particulièrement intéressant. Même si le scénario ne semble guère motivant et après tout assez pauvre, le concept du jeu, lui, paraît plutôt sympathique et original. Vous devez arrêter une sorte de guerre que se livrent deux catégories de jouets dans un grand magasin, les gentils et les méchants jouets. Réalisé en pseudo trois dimensions, Toys propose au joueur des graphismes particulièrement satisfaisants qui le transporteront très certainement dans un autre univers, dans une nouvelle dimension qu'il devrait apprécier à sa juste valeur. Annoncé pour le mois de mars aux Etats-Unis, Toys devrait, au niveau des ventes, très bien assurer, surtout si l'on écoute le personnel d'Absolute Entertainment

DEVIL'S COURSE

T&E SOFT / SUPER NINTENDO

On a réellement l'impression que T&E Soft se sont spécialisés dans le domaine des simulations de golf sur Super Nintendo. On ne pourra pas leur donner tort, vu que ces simulations sont, en général, d'une qualité tout à fait convaicante. Une fois de plus, avec Devil's Course, on ne devrait pas être déçu, cette nouvelle simulation s'annonçant à la hauteur des précédentes. Comme d'habitude avec cette société, on retrouvera ici, la possibilité de jouer à plusieurs sur un même trou. Comme d'habitude encore, on retrouvera également l'option qui permet de faire tourner l'écran sur 360 degrés avant de frapper la balle, et comme d'habitude enfin, on retrouvera une tonne de paramètres à gérer, avant d'arriver au swingue libérateur.



GOOF TROOP

CAPCOM / SUPER NINTENDO



Après The Magical qui nous contait l'histoire de Mickey Mouse, Capcom continue dans l'adaptation des héros de Walt Disney avec Goof Troop. Cette fois-ci, on abandonne la tenue de la petite souris et l'on enfile celle de de Goofy. Prévu pour une sortie au cours du dernier trimestre de cette année, Goof Troop présente donc Goofy et Max, partis pour sauver leurs amis Pete et Pj. Alliant leurs efforts, nos deux comparses se retrouveront dans un dédale de labyrinthes qui les conduira dans un château en haut d'une montagne, dans une île fortifiée, dans des grottes secrètes où une épave de bateau pirate les attendra. Pouvant se jouer à deux comme le scénario vous l'indique, Goof Troop comporte cinq stages avec plusieurs niveaux de difficulté, cette cartouche de quatre mégabits devrait être encore un titre très fort de Capcom, même si l'angle de vue de cette réalisation peut sembler, dans un premier temps, un peu obsolète.

CAPCOM'S MVP FOOTBALL

CAPCOM / SUPER NINTENDO



Dans cette simulation de football américain qui se déroule dans le sens vertical, le terrain est vu de trois quarts haut. Prévu pour un ou deux joueurs,
Capcom's MVP football offre la possibilité de jouer dans un mode assez spécial, le mode "MVP" qui place le joueur dans des circonstances assez particulières et dans des positions telles qu'il faudra un entraînement fou pour espérer, et seulement espérer, marquer un touchdown. Dans Capcom's MVP Football, on découvrira un mode coach qui vous permettra, non plus d'être un simple joueur, mais d'être carrément à la tête de l'équipe et, ainsi, de tout diriger. Si vous désirez jouer sous la puie, sur un terrain en gazon, sous un soleil de plomb ou sur un terrain synthétique, pas de problème, toutes les options sont présentes dans cette simulation. Aucune date de sortie n'est encore avancée par Capcom, nous vous tiendrons donc informé de la situation dès que nous en saurons un peu plus.



FOOTBALL FURY

AMERICAN SAMMY / SUPER NINTENDO

Programmé sur une cartouche de huit mégabits, American sammy nous offre là sa version et sa vision d'une simulation de football américain. Contrairement à toutes les autres simulations de ce type sur cette machine, Football Fury se déroule suivant un scrolling horizontal. Avant de rentrer plus profondément dans le vif du sujet et de commencer une quelconque action, vous devrez sélectionner le type de mouvement que votre équipe devra effectuer, en attaque ou en défense. Très complet à ce niveau, Football Fury possède un angle de vue également tout à fait intéressant. Dotée d'une bonne animation, si vous êtes fous de football américain, vous devriez apprécier cette réalisation à sa juste valeur, même si elle n'utilise que peu les atouts de la Super Nintendo.

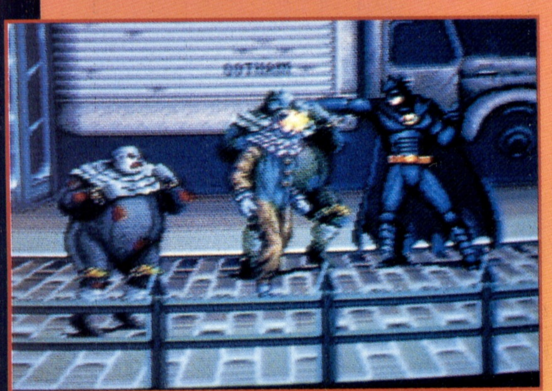
DAFFY DUCK AND MARVIN THE MARTIAN

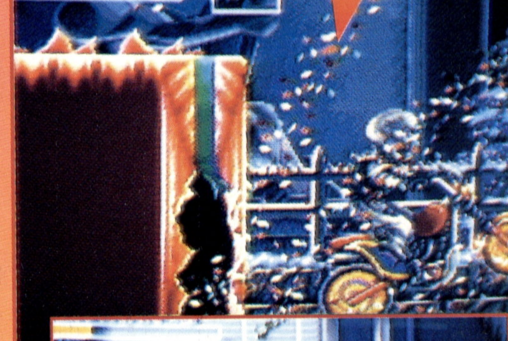
SUNSOFT / SUPER NINTENDO

Avec Taz-Mania, Batman Revenge Of The Joker et maintenant avec Daffy Duck, il semberait bien que Sunsoft se spécialise dans le domaine des adaptations de héros de bandes dessinées et de dessins animés, le créneau semble bien marché, alors pourquoi ne pas y foncer? Daffy Duck And Marvin The Marvin nous conte donc l'histoire de ce canard, super héros de surcroît qui doit débarrasser le monde de toute une tripotée d'envahisseurs extra-terrestres qui n'ont rien à faire sur la terre des canards (c'est du moins ce que pense notre bon vieux Daffy). Assisté par Marvin le cochon, au cas où Daffy aurait un quelconque problème, tout ce titre se déroule suivant un scrolling horizontal. Pour se débarrasser de ses poursuivants, Daffy aura, à sa disposition, des armes comme un désintégrateur à particules (moderne la canard), un time warper qui fixe les adversaires sur le champ et un fusil à glace particulièrement redoutable. Graphiquement très bon, Daffy Duck And Marvin The Martian est un jeu qui nous a semblé excellent, bien que la version que l'on ait vue soit encore loin d'être définitive.

BATMAN RETURN'S

KONAMI / SUPER NINTENDO





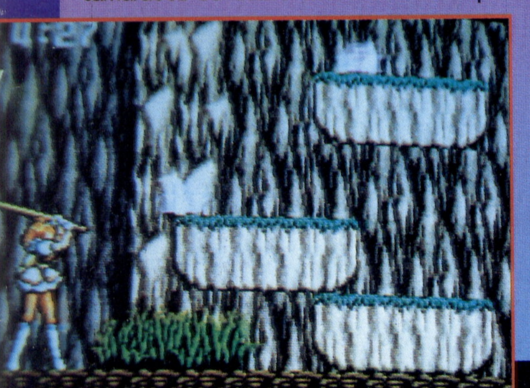
Bon d'accord, c'est un Konami. Bon d'accord, c'est Batman. Bon d'accord, c'est pas encore disponible. Bon d'accord, Batman s'annonce canon. Bon d'accord, les graphismes sont canoniques. Bon d'accord, c'est un Beat'Em Up classique qui n'apporte pas grand-chose par rapport à ce qui existe déjà dans le domaine. Bon d'accord, c'est vraiment très beau. Bon d'accord, Batman Returns sort courant mars au japon. Bon d'accord, on ne peut pas jouer avec Catwoman. Bon d'accord, on retrouve dans Batman une course de voitures. Bon d'accord, en Batmobile. Bon d'accord, on ne peut pas y jouer à deux. Bon d'accord, c'est un défaut. Bon d'accord, mais c'est toujours très beau. Bon d'accord, je voudrais déjà être au mois de mars. Bon d'accord, ce jeu est d'une richesse inouïe. Bon d'accord, je vous laisse. Comment? Bon d'accord, je vous fais la bise. Comment? Ah non, je ne vous fais que la bise. Merci Konami.



MAKENDO

SETA / SUPER NINTENDO

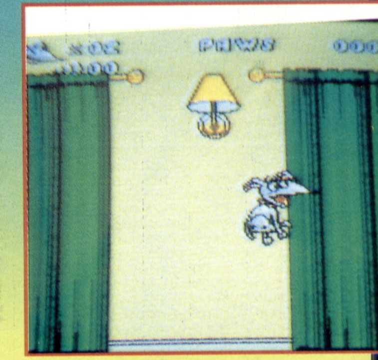
L'éditeur de F1 Exhaust Heat I et II présentait également sur son stand un jeu de plates-formes et de combat, très largement inspiré de la série des Valis qui acquit ses lettres de noblesses sur PC Engine et sur MSX. Vous dirigez donc une jeune et charmante personne, qui devra lutter contre les forces du mal sorties soudainement des ténèbres pour anéantir le paisible village dont est originaire Makendo. Le surnom de cette jeune fille vient de son enfance, lorsqu'elle terrorisait tous ses camarades de classe avec son bâton qui lui servait d'arme pour se défendre. Ayant appris à l'utiliser avec le temps, Makendo est aujourd'hui une véritable bête dans le maniement de cette arme, et c'est tout de même avec courage qu'elle se dévouera pour sauver son peuple.



FAMILY DOG

T.HQ / SUPER NINTENDO

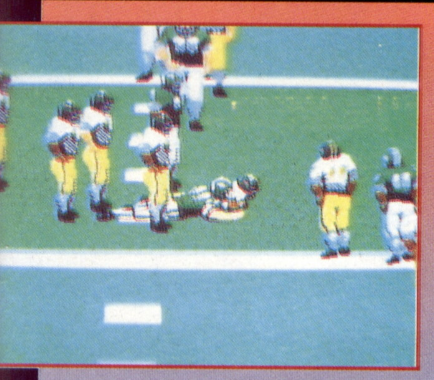
Qu'il est difficile d'être un chien de maison lorsqu'on a la charge la dite maison, vous allez l'apprendre à vos dépens. Tout à fait dans l'esprit graphique mais également dans l'esprit du jeu même de Home Alone II, Family Dog est un jeu d'action doublé d'un jeu de plates-formes. Outre mordre les différents adversaires qui pourront lui sauter à la gueule (normal c'est un chien), notre petit family dog pourra également sauter sur tout ce qu'il trouvera. Simple, mais apparemment efficace, Family Dog devrait sortir dans les trois mois à venir.



WAYNE'S WORLD

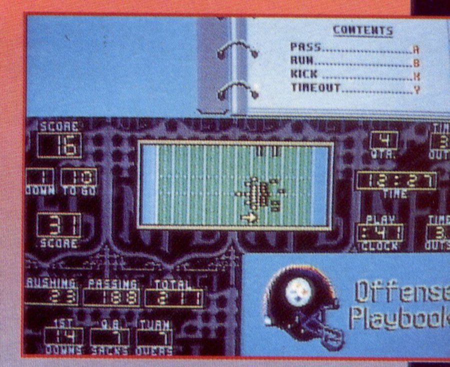
T.HQ / SUPER NINTENDO

Wayne's World est l'adaptation d'un film comique qui était sur les écrans français il n'y a encore pas si longtemps. Suivant alors le scénario de ce film, Wayne's World nous propose de diriger un jeune adolescent complètement fou de musique de guitare, de guitare électrique bien sûr, celle qui empêchent les parents et les voisins de dormir à trois heures du mat. Un peu spéciale, Wayne l'a trafiquée, la guitare avec laquelle vous jouerez à Wayne's World vous permettra de détruire les adversaires qui se mettront sur votre route. Animé par un scrolling sur plusieurs plans, multi-directionnel de plus, Wayne's World devrait être disponible dans le courant du mois de mai, si tout se passe bien.



NFL FOOTBALL

KONAMI / SUPER NINTENDO



Comme Capcom a développé The Magical Quest, Konami a réalisé Tiny Toon. Comme Camcom annonce la sortie d'une simulation de football américain, vous vous doutez bien que Konami n'allait pas rester sur ses lauriers comme cela, à ne rien faire. De son côté donc, Konami présente une nouvelle simulation de football américain sur Super Nintendo. Epoustouflante, cette simulation proposera des rotations et des zooms dans tous les sens. Avec toutes les équipes de toutes les ligues américaines, ouest, est, etc. NFL Football semble d'une richesse incroyable. Plus classique dans la sélection des tactiques de jeu, cette phase reste d'une facilité d'utilisation exemplaire. Pour un ou deux joueurs, NFL Football entre en concurrence immédiate avec Capcom's MVP Football. Lorsque ces deux titres seront disponibles, la lutte promet d'être chaude, très chaude, voire torride.

THE REN AND STIMPY SHOW

T.HQ / GAMEBOY



Exist- t-il dans l'univers une autre forme d'intelligence? C'est bien possible à en croire les astrophysiciens. En ce qui me concerne, c'est une certitude. Il n'y a qu'à regarder les deux énergumène que j'ai sous les yeux pour se rendre à la réalité. Les extra-terrestres intelligents (enfin dans une certaine limite) existent bel et bien. Dans The Ren And Stimpy Show, vous devrez aider l'un des deux camarades à retrouver son pote, car cet imbécile vient de se planter dans son vaisseau cosmique et ne sait plus vraiment dans quelle région de la galaxie il se trouve. The Ren And Stimpy Show apparaît comme un excellent titre sur Gameboy, les graphismes sont particulièrement agréables et, en plus, vachement rigolos; d'ailleurs, tout le jeu semble se dérouler dans une bonne humeur générale.

METAL MARINE

NAMCO / SUPER NINTENDO



Metal Marine est un Wargame dans lequel vous devrez construire vos propres armes pour venir à bout des dictateurs qui encerclent vos territoires. En dirigeant des troupes sur équipées, en développant vos armes tactiques comme des missiles sol-sol, ou des roquettes à courte portée mais d'une précision diabolique, vous aurez mis de votre côté toutes les chances pour l'emporter. Réalisé en fausse trois dimensions, comprenez en trois dimensions isométriques, Metal Marine est d'un concept assez intéressant. Particulièrement difficile à maîtriser en trois secondes, je ne peux, pour l'instant, vous en dire beaucoup plus. Seule chose apparemment certaine, enfin d'après Namco, Metal Marine sera disponible dans le courant des mois d'été. Ça au moins, c'est de la précision!

THOMAS
THE TANK ENGINE AND HIS FRIENDS

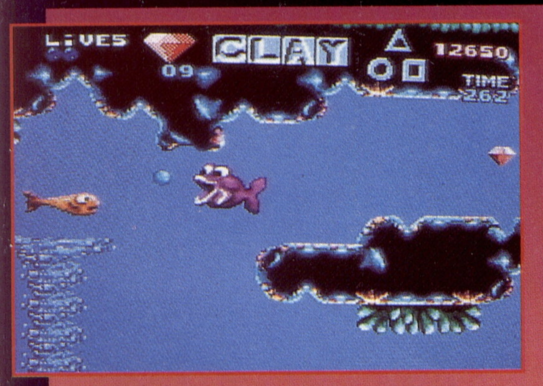
T. HQ / SUPER NINTENDO

Thomas est un train d'enfer qui s'amuse énormément avec ses amis, les enfants et les cheminots. En passant dans des gares, il s'arrêtera pour que ses passagers puissent descendre. En route, il pourra choisir sa direction en optant pour telle ou telle direction grâce à un système d'aiguillage complet. Présenté sur une cassette vidéo, Thomas the Tank Engine And His Friends n'est pas encore près de sortir. Apparemment destiné aux plus petits, ce jeu devrait posséder des atouts chocs pour convaincre ces chers bambin que Thomas est vraiment leur ami. Pour l'instant, je préfère ne pas m'avancer, ce que j'ai pu voir ne m'ayant pas vraiment beaucoup renseigné.

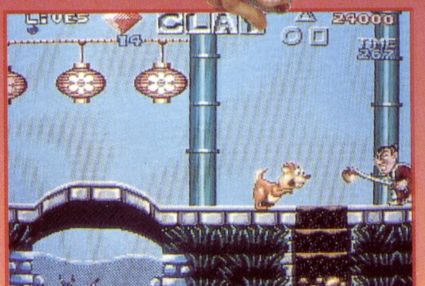
CES

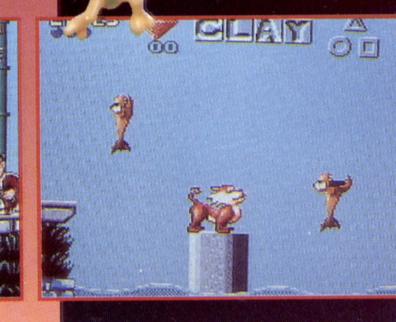
CLAYMATES

INTERPLAY / SUPER NINTENDO



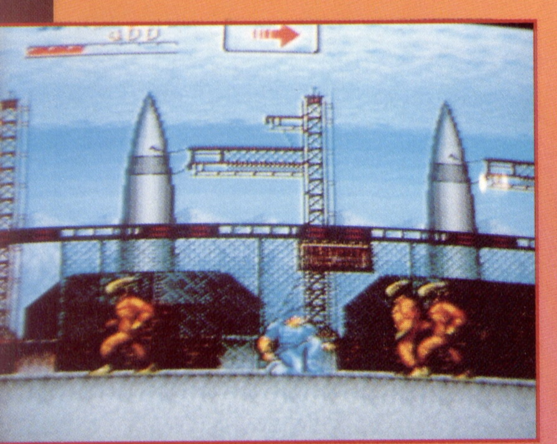
Le professeur Putty vient de se faire kidnapper par un enfoiré notoire et connu de tous. Clayton, le fils du professeur Putty doit absolument partir à sa rescousse en le tirant des griffes de ce démon. En utilisant la machine créee par son père, Clayton se voit doté de nouveaux pouvoirs comme celui de se tranformer en cinq créatures de terre complètement différentes et qui, toutes, possèderont des caractéristiques propres. Mais pour ce faire, il devra, au préalable, découvrir les ingrédients nécessaires à cette transformation. Une fois cette opération effectuée, Clayton pourra se tranformer en chat pour grimper aux arbres par exemple, en poisson pour franchir les rivières, en souris supersonique pour courir plus vite qu'un lapin et ainsi échapper aux sbires du tyran qui rôde un peu partout dans ce jeu de plates-formes très original. En découvrant des power-ups et des options plus particulières, vous pourrez encore un peu plus doter Clayton de pouvoirs surhumains qui lui seront d'une grande aide pour la suite des événements. Disponible très certainement dans le courant du mois de mars aux Etats-Unis, Claymates est drôle et sympathique, enfin d'après ce qu'on a pu en voir.



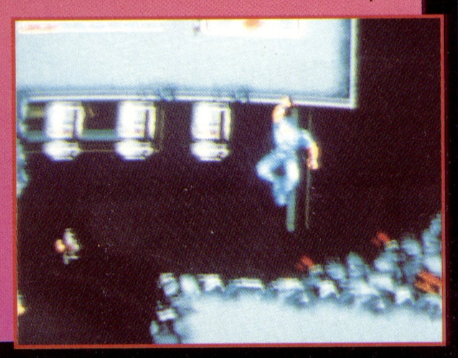


RUN SABER

ATLUS / SUPER NINTENDO

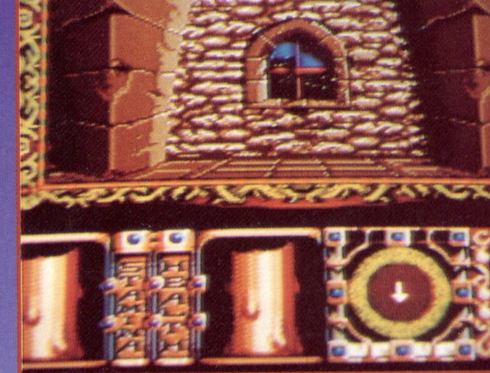


L'action de Run Saber se situe vers la fin du moyen-âge à l'époque où les gens étaient encore persécutés pour leur croyance ou pour leur religion (remarquez que cela existe encore aujourd'hui, mais bon passons). En ces temps reculés, les hommes cherchaient par tous les moyens à contrôler l'énergie universelle, pour sauver le monde d'une fin certaine -les forces des ténèbres ne sont en effet pas très loin-. Si vous connaissez Strider sur Megadrive, vous n'aurez pas vraiment énormément de mal à savoir de quoi il retourne avec Run Saber, le déroulement de ces deux titres est, en effet, assez équivalent. Dans Run Saber, vous pourrez toutefois choisir entre deux héros qui, comme dans Strider, peuvent bondir et s'accrocher un peu partout. Agrémentée par douze niveaux, l'action de Run Saber est particulièrement captivante et bien que j'y ai peu joué, mon opinion est tout à fait favorable.

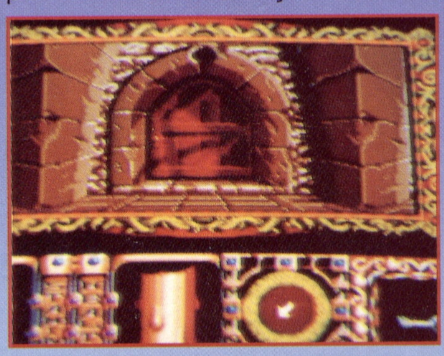


ORBITUS

BULLET PROOF / SUPER NINTENDO



Orbitus est un jeu de rôle qui vous plonge en pleine époque médiévale, à l'ère des chevaliers, des sorciers et des monstres. Pour retourner et retrouver votre époque, le XXème siècle, vous devrez tout d'abord récupérer quatre pierres précieuses, les quatre pierres de la Dark Tower. Chacun des mondes dans lequel vous vous déplacerez comprend des forêts, des donjons et un monde inférieur plein de catacombes et de souterrains sombres et terrifiants. Tout au long de votre quête aux joyaux, vous rencontrerez des dizaines de personnages qui pourront ou non vous aider à retrouver votre chemin. Avec plus de douze niveaux et plus de soixante-dix objets différents, Orbitus s'annonce comme un grand jeu de rôle. Agrémenté par une vue en trois dimensions des différentes régions et par des graphismes excellents, Orbitus est programmé sur une cartouche de huit mégas.

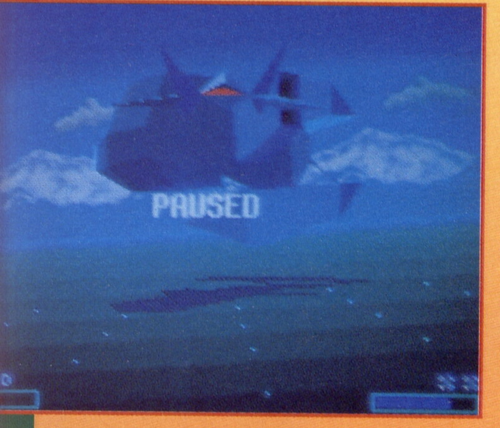


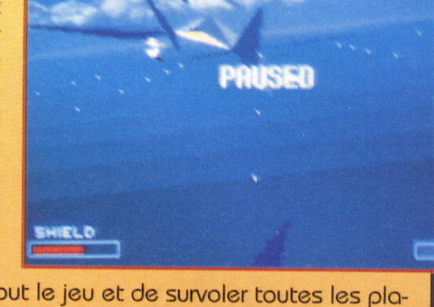


STAR FOX

SUPER NINTENDO • EDITEUR: NINTENDO







Star Fox est le premier jeu de la Super Nintendo à incorporer un nouveau Custom Chip: le Super FX. Allez donc zieuter l'encart (vous l'avez vu?), pour de plus amples renseignements concernant ce processeur qui augmente les capacités de la Super Nintendo

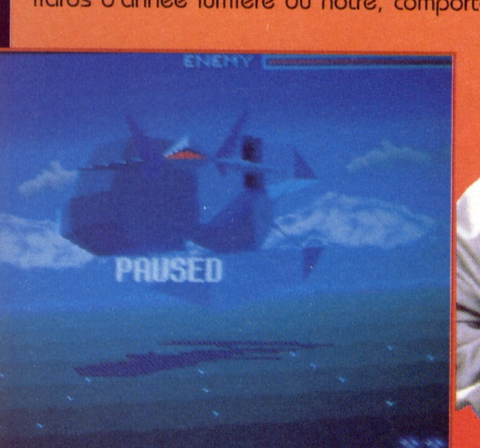
Le système solaire Lylat est en grand danger, une bande de mercenaires de l'espace aussi nombreux que les mouches sur une bouse de vache fraîche, sème la terreur. C'est la panique sur les planètes habitées du système et les peuplades qui y vivent ne savent plus vraiment ce qu'il faut faire pour échapper à cette domination qui semble pourtant inévitable. Heureusement, tout cela était sans compter avec la présence des brillants combattants de la Silver Force, une bande de mercenaires cosmiques dont vous êtes l'un des principaux membres.

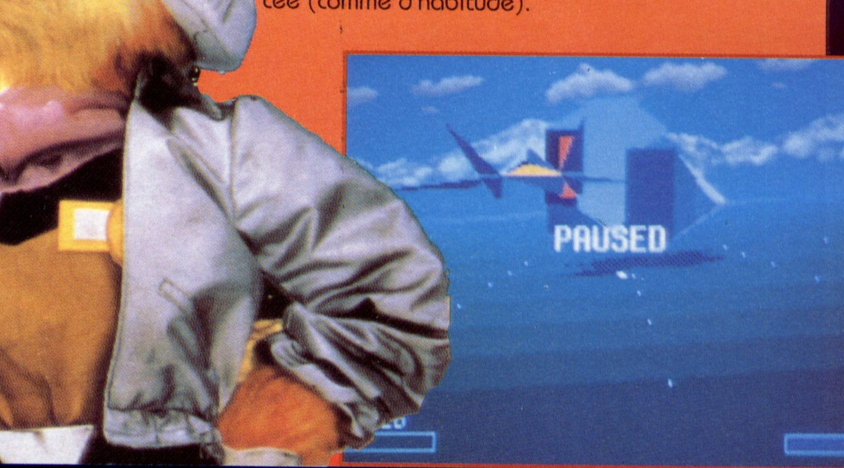
LE SYSTEME SOLAIRE COMPORTE DIX PLANETES

Dans la peau de Fox McCloud, un renard de l'espace tout particulièrement rusé, vous dressez l'oreille à l'appel de ces gens qui réclament une aide. Avec vos coéquipiers, Falco Lombardi, Peppy Hare et Slippy Toad (un brillantissime crapaud), vous n'hésitez pas à partir à l'attaque de l'empereur Andross, source de tous les problèmes du système. Ce système solaire, à deux milliards d'année lumière du nôtre, comporte dix planètes qu'il faudra défendre. Pour y parvenir, à bord de votre vaisseau intergalactique, vous aurez la possibilité de choisir trois routes différentes en partance de chaque planète. Ce qui signifie qu'il existe une bonne dose de façons d'arriver à la fin de Star Fox. Une fois que vous l'aurez terminé, vous pourrez essayer une autre voie, histoire de réellement voir tout le jeu et de survoler toutes les planètes de fond en comble. Tout commence alors que vous êtes sur votre propre planète Corneria pour finir sur celle de votre ennemi juré, la planète Gallon.

DEUX STAGES SECRETS COMPLETEMENT HALLUCINANTS.

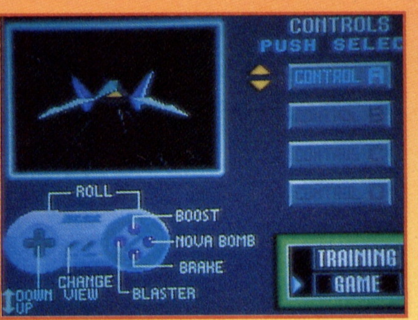
Dans Star Fox, on trouvera également deux stages secrets où seuls les joueurs les plus expérimentés pourront s'aventurer. Entre deux planètes, parfois, vous serez confronté à des champs de météorites qui viendront se frotter contre la tôle de votre vaisseau; pour vous en dépêtrer, il n'existe pas quarante mille solutions: soit vous tirez dans le tas, soit vous essayez d'esquiver les bouts de planètes qui vous arrivent dans la tête. A mon sens, cette technique est la moins risquée, mais vous ferez comme vous voulez, après tout ce n'est pas moi qui joue. A la surface des dix planètes, toute gardées par un vaisseau plus important que les autres, toute l'action se déroule en trois dimensions et en surfaces pleines. Annoncé par Nintendo comme le premier jeu d'une nouvelle génération, vu les animations proposées ici, cela ne m'étonnerait effectivement pas beaucoup, Star Fox possède tous les ingrédients pour motiver son achat futur. Très impressionnant musicalement parlant, également avec des voix digitalisées parfaitement réussies, ce titre est annoncé au Japon pour le mois de février et aux States pour mars; en Europe, aucune date n'est encore avancée (comme d'habitude).

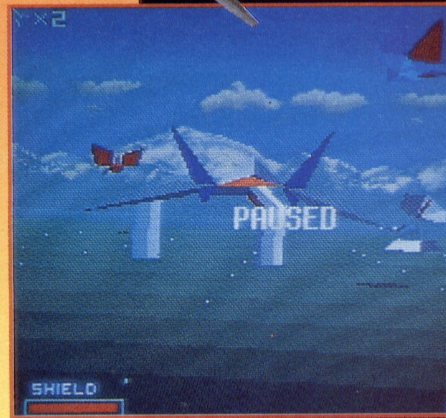




LE SUPER FX

Développé par Nintendo lui-même, le Super FX est un custom chip, un processeur si vous préférez, qui permet d'augmenter les capacités de la Super Nintendo en suppléant le processeur de la Super Nintendo. Incorporant une technologie RISC (ce qui se fait de mieux en matière de processeur à l'heure actuelle), le Super FX permet, entre autres, une animation de polygones en trois dimensions avec zoom et rotation, complètement hallucinante pour une console, des effets d'ombres et de lumière sur les objets bougeant à l'écran, ainsi que des textures bien plus proches de la réalité que ce que l'on connaît actuellement. La technologie RISC permet une vitesse de calcul bien supérieure à ce qu'elle est à l'heure actuelle, on l'estime approximativement six fois supérieure. C'est-à-dire qu'une instruction qui prend six ou sept cycles au processeur n'en prendra, avec le Super FX, plus qu'un ou deux. Parmi toutes les capacités du Super FX, la plus impressionnante est très certainement la possibilité de gérer en temps réel tous les calculs en trois dimensions; du coup, sur Super Nintendo on devrait voir apparaître un maximum de jeu en trois dimensions, ahurissant; Star Fox n'est ,selon moi, qu'un début. Le Super FX est-il une nouvelle ère dans le monde des jeux vidéo? Peut-être pas. Est-il un pas de plus franchi vers un nouveau degré de réalisme? Oui, c'est une certitude.





TAZMANIA

SUNSOFT / SUPER NINTENDO



Si vous connaissez ce diable de Tazmanie sur Megadrive, vous pouvez de suite mettre vos souvenirs de côté, car cette réalisation de Sunsoft, même si elle porte le même nom que sur Megadrive, se déroule de manière complètement différente. Alors que sur la console seize bits de Sega, Tazmania était un jeu de plates-formes, ici, sur Super Nintendo, Tazmania s'apparente plutôt à une course de voitures. Attention, n'allez surtout pas croire que Tazmania soit une course de voitures, ce n'est pas le cas, il s'apparente c'est tout! Sur une route représentée en trois dimensions (à la manière d'une course de voi..oups), vous dirigez Tazmania drôlement emmerdé par tout ce qui lui tombe et qui lui fonce dessus. Entre les voitures qui klaxonnent et qui aimeraient bien l'écraser comme une vulgaire crêpe et les animaux sauvages qui débarquent de tous les côtés, rien n'est d'une évidente facilité pour notre héros poilu. Graphiquement excellent, bien que la pré-version exposée n'était véritablement qu'une ébauche de ce que sera le jeu lorsqu'il sera terminé, nous n'en savons actuellement pas plus quant à une quelconque date de sortie.

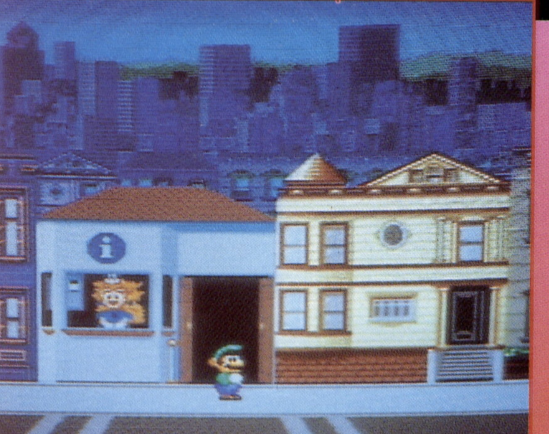
SUPERMAN

SUNSOFT / SUPER NINTENDO



C'est un oiseau, c'est un avion? Non, c'est Superman. Telles furent les premières répliques des mômes émerveillés devant l'extraordinaire exploît que venait de réaliser Superman devant leurs yeux. Dans cette nouvelle mission, Superman a vingt-quatre heures,, pas une seconde de plus pour sauver les hommes et la terre. Son pire ennemi, Brainiac, a inventé un nouveau jeu (loin d'être vidéo) celui-ci qui consiste à détruire, une par une, toutes les villes de notre chère planète. Superman est un jeu qui se divise en deux parties bien distinctes. Les phases Beat'Em Ups pour les combats à mains nues contre les sbires de Brainiac, et les phases beaucoup plus dans le style Shoot'Em Ups pour les combats que le super héros devra livrer dans les nuages. Bien souvent, ces super pouvoirs et notamment la possibilité de voir uniquement par détection de chaleur, lui seront super utiles. Ne flanchez pas, soyez à la hauteur, le destin de l'humanité toute entière est entre vos mains.

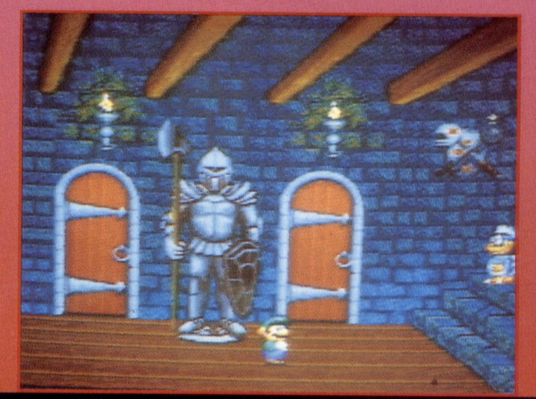




MARIO'S MISSING

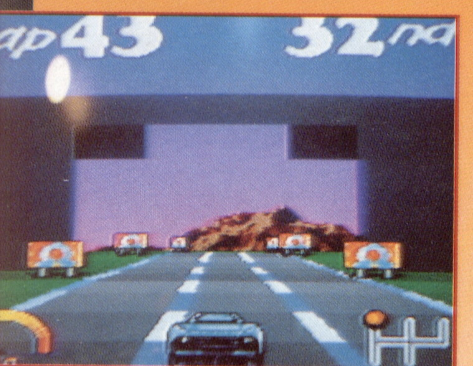
MINDSCAPE / SUPER NINTENDO

Il est drôle et amusant de voir les aventures de Mario chez un autre éditeur que Nintendo. Ayant racheté les droits, pour ce jeu uniquement, Mindscape est sur le point de finaliser ce jeu éducatif dans lequel la vedette est la mascotte de Nintendo. Autant vous dire tout de suite que Mindscape a plutôt dû être sérieusement taxé. Se déplaçant suivant un scrolling horizontal dans une ville aux graphismes assez enfantins (normal Mario's Missing est un jeu éducatif), vous aurez plusieurs activités à effectuer pour passer au niveau supérieur. Plus porté vers la réflexion que vers l'action, cette réalisation est annoncée pour le milieu de l'année aux USA. Pour l'instant, aucune date n'a été avancée pour une commercialisation future en France.



JAGUAR XJ 220

JVC / SUPER NINTENDO



Après la foudroyante expérience de Star Wars réalisé on ne peut mieux par JVC, le prochain titre annoncé par la marque est Jaguar XJ 220. Malheureusement, la version disponible sur le stand n'était qu'une ébauche de produit et aucune information particulière ne nous est parvenue quant à la composition de cette course de voitures. Nous vous présentons donc une photo d'un jeu pas vraiment terminé et qui donne très certainement une piètre image de ce que sera le jeu, mais pour l'instant, c'est tout ce que nous avons à nous mettre sous la dent; alors, en guise d'apéritif, pour l'instant régalons-nous seulement avec cette toute petite, mais alors, vraiment toute petit info.

MONSTERS

LUCASART / SUPER NINTENDO

Dans un monde complètement ravagé par l'esprit de la création humaine qui laisse libre cours à son imagination, les monstres ont désormais leur place.



Toutefois et malgré cela, les hommes et les monstres ne font très rapidement plus bon ménage et des attaques incessantes contre les installations humaines sont de plus en plus féquentes. Vous êtes un jeune et courageux garçon qui, devant l'adversité, prend son courage à deux mains pour balayer de ce monde de dingues les monstres qui le jonchent. C'est au cours d'un scrolling multi-directionnel que tout se dévoilera à vos yeux et que se déroulera l'action de Monsters. En ouvrant des portes, en rasant les murs en découvrant de nouvelles armes, vous parcourrez bon nombre de niveaux tout à fait imaginatifs et qui vous entraîneront loin très loin, dans vos derniers retrachement. Doté également de scènes de plates-formes, Monsters est un jeu qui n'est pas, sur Super Nintendo, prévu avant la fin de l'année.

SUPER WIDGET

ATLUS / SUPER NINTENDO



Personnellement, j'avoue que je ne connaissais pas ce diable de petit extra-terreste tout rose qui réjouit chaque jour plus de 6 millions de téléspectateurs américains, mais à peine ai-je eu le jeu entre les mains que l'envie de vivre ses aventures pleinement m'a complètement envahi. Sur Super Nintendo, Super Widget est un jeu de plates-formes tout à fait rigolo et parfaitement sympathique. Très classique dans son déroulement, notre ami l'extra-terrestre se verra notamment investi de nouveaux pouvoirs lorsqu'il récupèrera des capsules magiques. Quatre capsules sont au rendez-vous. En se transformant en une bête de muscles, en un extra-terrestre volant, en une sorte de méduses flottante ou en une véritable bombe de vitesse qui pourrait concurrencer Sonic s'il était sur Super Nintendo, Super Widget peut augmenter son niveau d'énergie de deux niveaux. Composé de six niveaux, enfin pour l'instant, Super Widget vous entraînera dans des décors et, surtout, dans des mondes complètement inspirés par le dessin animé qui a l'air de faire un carton Outre-Atlantique. Prévu pour la fin de l' année 93.

ROCK'N ROLL RACING

INTERPLAY / SUPER NINTENDO





Sur le Stand d'Interplay, l'animation principale se portait largement sur Rock'N Roll Racing. Un speaker, sur une estrade, parlait à tue-tête, commentait le jeu à la foule en faisant de nombreux compliments sur celui-ci. Il faut reconnaître que cette course de voitures est complètement folle. Tout d'abord le rythme sur lequel les voitures luttent les unes contre les autres est très largement supérieur à tout ce que l'on connaît actuellement. D'autre part, Rock'N Roll Racing permet à deux joueurs de s'affronter simultanément en jouant sur un écran partagé en deux. Si l'on retrouve, dans cette course de voitures, beaucoup d'ingrédients que l'on connaissait déjà, comme par exemple une distribution plus importante de thunes en fonction de la position de la voiture sur la ligne d'arrivée, j'ai tout de même été résolument séduit par cette simulation qui, par sa vitesse d'exécution et par ses bruitages, m'ont rudement donné l'envie d'essayer une ou deux petites parties. Au départ, vous aurez le choix entre six différentes machines, entre des conducteurs humains ou extra-terrestres, entre cinquante circuits différents qui vous conduiront dans des endroits complètement fracassés, mais qui vous combleront certainement de joie. Commenté en direct par l'un des speakers vedettes de la télévision américaine, les digitalisations sont, ici, parfaites.

F1 EXHAUST HEAT II

SETA / SUPER NINTENDO



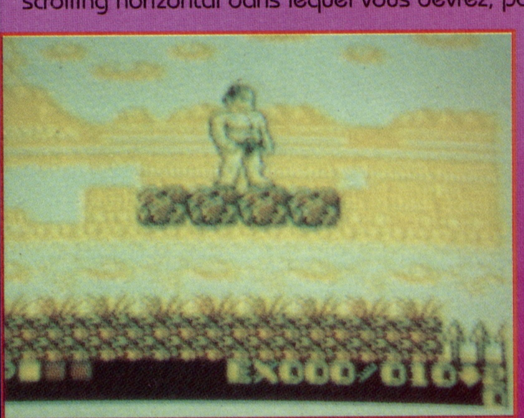
Tout comme Star Fox, F1 Exhaust Heat II utilise une chip spécial qui permet, en soulageant le processeur principal de la Super Nintendo, d'obtenir des effets spéciaux encore meilleurs et encore plus rapides. Suite du célèbre F1 EXhaust Heat qui nous avait déjà enchantés par sa vitesse et par sa technique de représentation graphique à la F-Zero, F1 Exhaust Heat II s'annonce encore plus performant. Avec une quizaine de circuits sur lesquels vous pourrez concourir en trois modes de difficulté, F1 EXhaust II, également connu sous le nom de F1 Roc II, jouira d'un mode compétition particulièrement efficace. Avec plusieurs types de voitures que vous pourrez sélectionner dès le départ, des bruitages particulièrement réalistes, cette course de voitures haute en couleur sera, dans un premier temps, disponible au Japon. Annoncée pour le courant mars/avril au USA, il est à parier que cette réalisation fera un malheur. Si, si je vous assure.

SUMO FIGHTER

DTMC / GAMEBOY



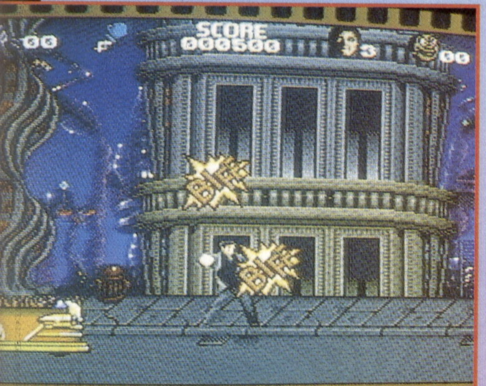
Cool, votre poids actuel est d'environ 250 kilos (c'est une estimation, aucune balance n'arrive jusqu'à ce chiffre) et vous êtes un gros Sumo japonais qui aimerait bien faire régner la terreur sur les malotrus qui l'emmerdent. Comme dans Sumo Fighter, il n'y a que des crétins décapants qui ne cessent de prendre la tête à tout le monde, tout tombe plutôt bien. Bref, après une bonne bouffe à la Obélix, vous êtes ready pour en faire baver un maximum à tous les cancrelats qui commencent sérieusement à vous échauffer les oreilles. Graphiquement assez intéressant pour un jeu sur Gameboy, Sumo Fighter est un jeu d'action à scrolling horizontal dans lequel vous devrez, pour vous faire respecter, distribuer un maximum de claques et de baffes, vous adorez ça et vous ne vous gênez pas. Parfois il est agréable de peser 250 kilos, ça en impose à donf!

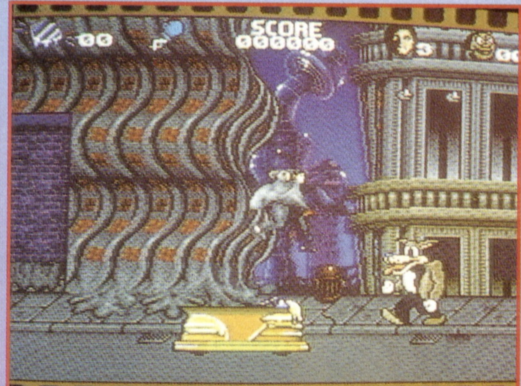




COOL WORLD

SUPER NINTENDO • EDITEUR: OCEAN





MIEUX VAUT NE PAS ETRE TROP COOL DANS COOL WORLD !

Ce jeu d'Ocean est tiré d'un film déjà sorti au cinéma aux States. Plus ou moins repompé sur Roger Rabbit, Cool World mélange, lui aussi, des personnages réels à des êtres dessinés. Déjà auteur de deux films d'animation, Fritz The Cat et le Seigneur des Anneaux (rien que ça), le réalisateur Ralph Bashki crée avec Cool World un film intéressant aux nombreux effets spéciaux. L'actrice principale du film n'est ni plus ni moins que la belle et plantureuse Kim Basinger. Malheureusement, nous autres pauvres Français ne verrons jamais Cool World sur grand écran, le film ne sortira en effet qu'en vidéo.

UN DÉSÉQUILIBRE SE PRODUIT ENTRE DEUX MONDES.

Une fois de plus, le monde est en danger. Cette fois-ci pourtant, ce n'est pas de la faute des extra-terrestres de la planète Ultra ou des petits hommes verts de l'astéroïde Gamma, mais bel et bien d'une nouvelle race d'envahisseurs : les Doodles. Venus de Cool World, leur monde, les Doodles viennent dans notre monde pour s'emparer de nos objets, nos lampes, nos échelles, nos chaussures, nos ordinateurs, etc. Très vite, un déséquilibre se produit entre les deux mondes et c'est la panique sur terre. Pour essayer de remettre de l'ordre dans tout ce boxon et pour également réussir, le policier Franck Harris est dépêché sur place. Instantanément, c'est la pagaille dans les rues de la ville que vous arpentez de long en large à la poursuite de vos ennemis jurés.

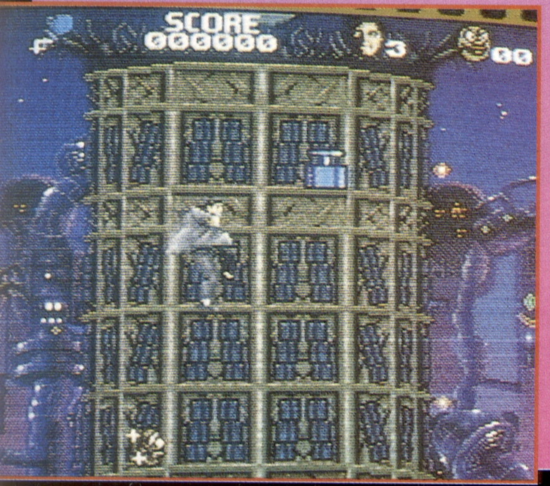
Afin de progresser le plus rapidement possible dans Cool World, vous devrez accomplir plusieurs épreuves. La première consiste à récupérer un maximum de Nickels qui apparaissent lorsqu'on détruit un Doodle à l'écran, puis d'aller à la banque pour ouvrir un compte. Le Nickels est en quelque sorte la monnaie du pays de Cool World, elle vous permet non seulement d'acheter des trucs, tout plein de trucs, mais également de monnayer votre vie au cas où vous vous feriez toucher par un ennemi, chose fréquente dans Cool World.

L'AMBIANCE QUI SE DÉGAGE DE COOL WORLD EST INTENSE

Fraîchement débarqué et avant même de commencer à récupérer ces fameux Nickels, le premier truc que vous devrez faire de toute urgence est d'aller à l'extrêmité gauche de l'écran pour prendre une sorte de main géante qui se plie, se replie et de déplie à volonté. Cette main servira de véritable arme contre la tripotée de Doodles qui polluent le monde de Cool World. Elle permettra également à Franck Harris de s'élever dans les airs en s'accrochant aux rebords des fenêtres.

L'ambiance qui se dégage de Cool world est assez intense et à l'écran il y a toujours un objet qui bouge, qui se déplace, qui saute, qui vient vous accoster et vous prendre la tête pour "sucer" un de vos précieux Nickels. Comble de malheur et bougre de rage, les Doodles sont plutôt du genre collant et pour vous en débarrasser, il faudra être énergique et en vouloir à donf. Le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling horizontal. De temps en temps, vous pourrez ouvrir une porte pour entrer dans certains bâtiments et ainsi faire les achats ou les opérations que vous désirez. Prévu pour une sortie nationale vers les mois de mars avril, Cool World apparaît comme un jeu assez drôle où vous vous éclaterez certainement comme des bêtes.









SHADOWRUN

DATA EAST / SUPER NINTENDO

Officiellement, vous n'existez pas. Votre vie n'existe pas, votre conscience n'existe pas, mais pourtant vous êtes là, paré, prêt à tout pour en terminer avec ce cauchemar. Dans un monde futuriste, l'aventure qui se dresse devant vous est monstrueuse, les éléments et les forces du mal se déchaînent comme des loups enragés devant un troupeau de moutons. Basé sur un roman du même nom, Shadwrun en est pour l'instant à sa sixième édition, autant vous dire que le titre a plutôt bien marché. Avec plus de trois cent mille fans partout à travers le monde, shadow run est un jeu qui s'annonce riche, très riche, très très riche, d'autant que toute l'action se déroule dans un univers tri-dimensionnel très proche des visions Cyberpunks de certains des meilleurs romanciers d'anticipation.

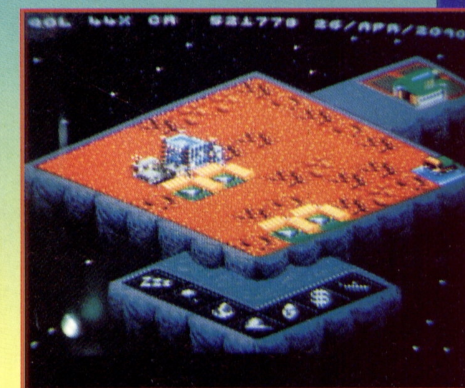


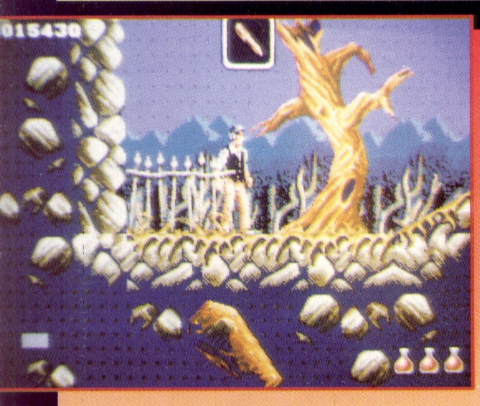
UTOPIA



JALECO / SUPER NINTENDO

Utopia est un pays imaginaire sur un monde imiginaire tout droit sorti de l'imagination (hey pardi!) de quelques intellectuels en mal de vivre. Pour reprendre le thème du paradis perdu que l'homme aimerait retrouver, Utopia est un jeu dans lequel vous devez construire votre propre monde et créer une nouvelle colonie spatiale où les hommes pourront enfin vivre heureux sans manquer de rien. Dans Utopia, le joueur devra non seulement construire des immeubles, des baraques et tout ce qui fait le confort moderne de l'homme actuel, mais il devra également défendre son nouveau paradis des attaques des terribles aliens qui, devant un tel étalage de richesse, ne peuvent s'empêcher de vouloir s'en emparer. Pour réussir votre mission et enfin vivre en paix, Il faudra non seulement être rapide pour reconstruire ce que d'autres ont démoli, mais également être rusé pour reconstruire aux meilleurs endroits possibles. Réalisé en trois dimensions isométrique, Utopia est l'un des rares jeux à pourvoir utiliser la souris de la Super Nintendo, vous savez celle qui est livrée avec Mario Paint. Avec trente quatre typee d'immeublee à construire, dix niveaux de difficulté, douze armes à construire pour vous permettrede vous défendre et dix sortes d'aliens aussi vicieux et sournois les uns que les autres, Utopia devrait s'avérer comme un très bon divertissement.





BRAM STOKER'S DRACULA

SONY IMAGESOFT / SUPER NINTENDO

Dans ce titre, basé autour de film de Francis Ford Coppola dont tout le monde cause en ce moment et que je n'ai toujours pas vu pour l'instant. Vous jouez le rôle de Jonathan Harker, un chasseur de vampires réputé dans tout le pays. Pendant le jour, alors que le vampire se terre dans sa tanière, Jonathan collectera de quoi le tuer pendant la nuit, mais attention, Dracula peut prendre de nombreuses formes et si une panthère, un loup ou tout autre animal vous saute dessus, Dracula n'est pas loin. Graphiquement, Bram Stoker's Dracula s'annonce comme excellent, d'autant plus qu'il utilise le mode 7 de la Super Nintendo, bien que la version que nous avons pu voir était loin d'être définitive. Aucune date de sortie n'est encore annoncée pour cette version de Dracula.

PRO SPORTS HOCKEY

SUPER NINTENDO / JALECO



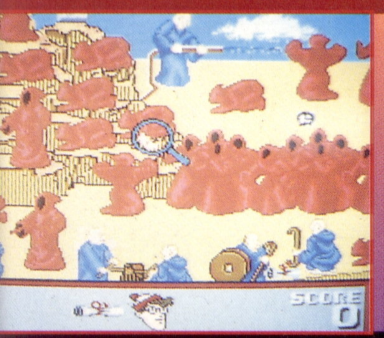
Concurrent immédiat de NHLPA Hockey, Pro Sports Hockey est un nouveau simulateur de hockey sur glace. Proposant de multiples options, comme la possibilité de jouer seul ou à deux dans un championnat où de nombreuses équipes ultra connues seront présentes, ou dans des matches amicaux, Pro Sports Hockey respecte toutes les règles de ce sports violent à souhait. Si le but principal du hockey sur glace est, bien évidemment, de marquer des buts, bien souvent ce côté passe en second, car on prend beaucoup plus son pied en éclatant la tronche de ses adversaires et en les massacrant à grands coups de canne dans la gueule. Très complète au niveau des options, la jouabilité et le réalisme semblent également au rendez-vous de cette production. Aucune date de sortie ne nous est pour l'instant parvenue.

YOSHI'S COOKIES

BULLET PROOF / SUPER NINTENDO



Des cookies tout frais sortent du four du pâtissier du coin. Mario et son inséparable dinosaure, viennent tout juste de se faire ambaucher dans cette superbe pâtisserie dont l'organisation laisse cependant vachement à désirer. C'est à Mario et à Yoshi de remettre de l'ordre dans tout ce fatras et, surtout, de mettre en place les cookies fraîchement cuits, dans le bon ordre, afin que les commandes puissent être livrées. Suivant le principe d'un jeu de réflexion/action dont Tetris est le précurseur le plus connu, dans Yoshi's Cookies, vous devrez empiler des donuts au chocolat ou des religieuses au café, dans le bon ordre, afin qu'ils disparaissent de l'écran. Pour passer au niveau supérieur, il suffit de faire disparaître tous les cookies à l'écran. Si, au début, tout est d'une simplicité enfantine, croyez-moi, au bout du troisième ou quatrième niveau, on ne sait plus vraiment où donner de la tête. Programmé sur une cartouche de quatre mégabits, Yoshi's Cookies est tout à fait dans la lignée de Tetris ou de Dr Mario; une nouvelle drogue en perspective sur Super Nintendo, d'autant que l'on peut y jouer à deux. Attention toutefois à ne pas trop grossir!



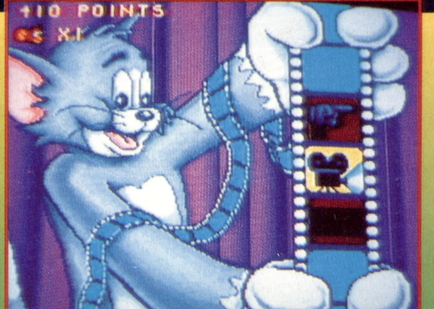
THE GREAT WALDO SEARCH

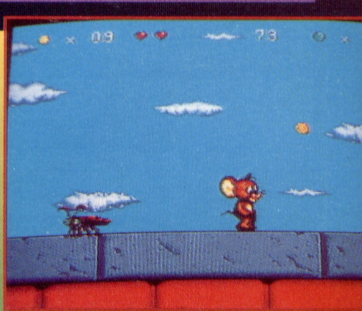
T.HQ / SUPER NINTENDO Waldo est un sacré farceur, il passe le plus clair de son temps à se planquer à travers tous les niveaux de ce titre de T.HQ. Ah, ah, quel drôle de numéro ce Waldo! Principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous, les autres trouveront Waldo plutôt très crétin, The Great Waldo Search offre cependant des graphismes sympas mais ce n'est pas là l'essentiel. Si vous avez un fils, un petit frère ou même une petite soeur de cinq ou six ans, il n'y a aucun doute, il se fera un malin plaisir de chercher dans tous les coins et recoins si Waldo n'est pas dans les parages.

TOM AND JERRY

SUPER NINTENDO / HI TECH

Les deux plus inséparables ennemis du petit écran (avec peut-être aussi Titi et Gros Minet) vont enfin voir le jour sur Super Nintendo. C'est une équipe de programmation de chez Hi Tech qui s'est chargée de l'adatation de ce cartoon à succès. Dans la peau de Jerry, il faudra être malin pour parvenir à vous échapper des griffes de Tom, lancé à votre poursuite. Tout le jeu sera un véritable calvaire, la petite souris devra bien souvent se faire un petit peu souffrance pour passer certains pièges tendus par Tom qui aimerait bien vous manger tout cru pour son repas du soir.

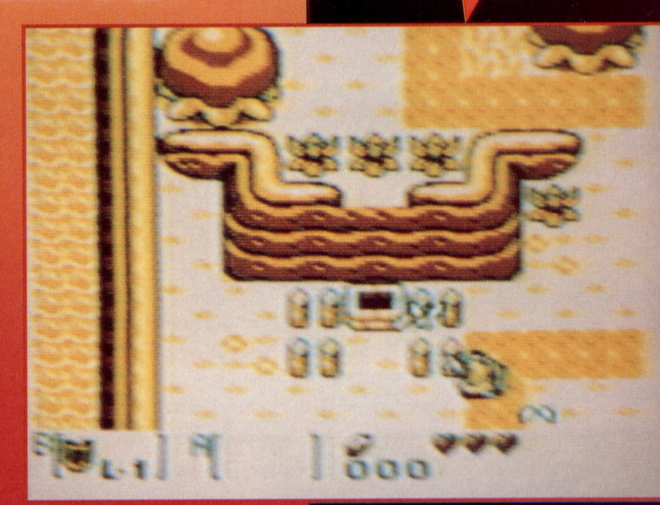




Pour gagner des vies supplémentaires mais également des points, vous pourrez récolter des boulettes de fromage disséminées un peu partout à travers les nombreux niveaux de ce jeu de plates-formes. Pour se débarrasser des amis de Tom, et donc, de vos ennemis, Jerry pourra leur sauter dessus comme dans les plus belles heures de Mickey dans The Magical Quest de Capcom.

THE LEGEND OF ZELDA : LINK'S AWAKENING

NINTENDO / GAMEBOY



Avec plus de sept millions de cartouches vendues dans le monde, les aventures de Zelda, la trilogie des Zelda est l'une des plus connues du monde des jeux vidéo. Programmé sur une cartouche de quatre mégabits (quatre fois la taille d'une cartouche habituelle sur Gameboy), Link's Awakening s'annonce comme un méga grandiose, et encore, le mot est faible.
Dans cette aventure, on retrouvera le jeune héros, Link, aux prises avec les forces du mal. Tout au long de ce titre, Link devra surmonter les pires embûches, combattre avec des monstres tout droit sortis du néant. Si certains des personnages qu'il recontrera sur son passage lui seront familliers et vous seront familliers si vous êtes un adepte de la série, d'autres, par contre, seront complètement inédits. Avec une carte aussi grande que celle de la Super Nintendo (enfin, d'après Nintendo, pour ma part, je n'y ai pas jouésuffisamment longtemps au Salon pour vous le confirmer), Link's Awakening n'est pas un titre comme les autres, c'est une légende convertie sur la Gameboy; quel plaisir de jouer partout à Zelda! Dément.

SPELL CRAFT

ASCII / SUPER NINTENDO



Alors que vous n'êtes ni un héros, ni un déchet de la société, un homme normal quoi, vous êtes inexplicablement attiré par un cercle formé de dolmen. Ce cercle, vous le savez maintenant, est la porte vers un monde de magie et de sorcellerie, le monde de Valoria. Mystérieusement catapulté vers Valoria, vous vous réveillé un beau matin sans vraiment savoir se qui s'était passé. Mis au courant très rapidement par un ancien de la région, vous apprenez que le monde d'où vous venez et celui de magie dans lequel vous avez atterri vont bientôt être détruits par des sorciers maléfiques si vous ne réagissez pas immédiatement. Perpétuel mélange entre le monde actuel et le monde magique de Valoria, Spell Craft est un jeu de rôle dans la plus pure tradition. En apprenant la sorcellerie, en construisant des armes, en jetant des sorts dont vous découvrirez les recettes au gré des pièges qui vous seront tendus, vous augmenterez votre capacité à progresser dans ce monde complètement incroyable.

VEGAS STAKES

NINTENDO / SUPER NINTENDO

Il est étrange de voir le géant japonais, Nintendo, développer une simulation de Casino; ce n'est pas dans ses habitudes mais personne ne s'en plaidra réellement puisque Vegas Stakes s'annonce sous les meilleurs auspices possibles. Au programme de cette simulation de casino, cinq jeux: le blackjack (mon préféré et qui m'a fait gagner à Las Vegas, justement, 150 dollars, c'est déjà un début), le jackpot, la roulette, le Craps et une version plus sophistiquée du poker, le Seven Card Stud Poker. Le but de Vegas Stakes est, bien sûr, de faire exploser la banque en gagnant un maximum de dix millions de dollars. Réalisé à partir de graphismes digitalisés, on retrouve ainsi des animations des croupiers fluides, au moment de la distribution des cartes, notamment; Vegas Stakes peut se jouer avec la souris de Nintendo. Avec ce nouvel accessoire qui tend à se généraliser lorsque le jeu s'y prête, Vegas Stakes s'avère particulièrement sympathique, mais il faut avouer que je n'y ai jeté qu'un bref coup d'oeil.



MR NUTS

OCEAN / SUPER NINTENDO

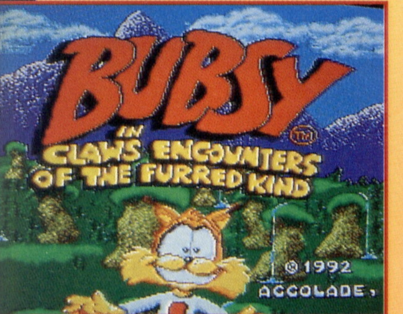
Mr Nuts est un drôle de petit écureuil qui, comme Bubsy pour Accolade, pourrait bien devenir la mascotte d'Ocean tant cette réalisation, dont nous vous avions déjà parlé, nous a paru riche et palpitante. Au CES sur le stand Ocean, les gens se bousculaient, les yeux étaient rivés sur ce titre réalisé par un Français (si, si je vous assure). D'une beauté incroyable -le graphiste assure vraiment comme un fou- Mr Nuts est un jeune et charmant écureuil qui devra lutter d'arrache-pied contre toute la faune de la forêt qui le menace. Pour se débarrasser de tous ces adversaires, notre Mr Nuts national pourra utiliser sa belle et longue queue en panache. Avec des décors complètement hallucinants, des dégradés dans tous les sens -et encore, nous n'en avons vu qu'une pré-version loin d'être définitive- Mr Nuts devrait être l'un des produits-phares de ces prochains mois.



BUBSY CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

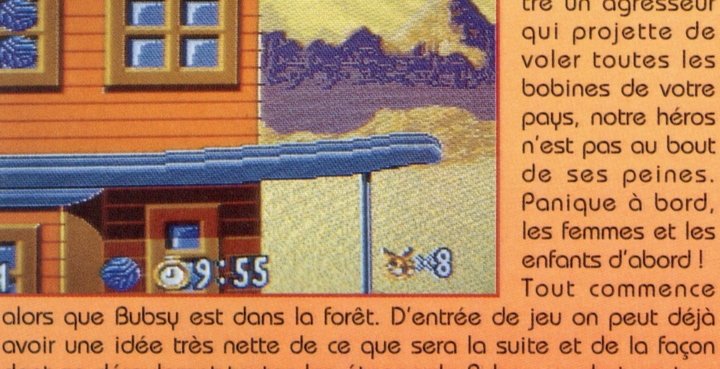


SUPER NINTENDO • EDITEUR: ACCOLADE



UNE BOULE DE POIL QUI A LA PECHE !

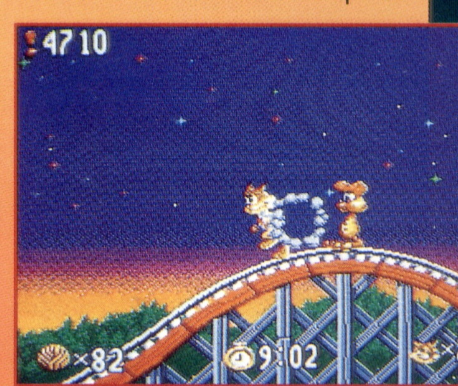
Un nouveau héros est né sur Super Nintendo. Son nom : Bubsy. Sa religion : les bobines de fils. Sa philosophie : la vie. C'est vrai que ce chat plein de malice force la sympathie et le respect. Parti pour une mission de défense contre un agresseur qui projette de voler toutes les bobines de votre pays, notre héros n'est pas au bout de ses peines. Panique à bord, les femmes et les enfants d'abord ! Tout commence alors que Bubsy est dans la forêt. D'entrée de jeu on peut déjà avoir une idée très nette de ce que sera la suite et de la façon dont se dérouleront toutes les étapes de Bubsy, un chat sauteur rudement adorable et qui, dès les premières minutes de jeu, vous emballera par son dynamisme. Pour être dynamique, Bubsy l'est vraiment à fond. C'est bien simple, il ne reste pas une seconde en place. Même lorsque vous ne touchez pas à la manette, cet hurluberlu-là se sent toujours obligé de se faire remarquer, c'est rigolo et à l'écran ça donne vraiment.



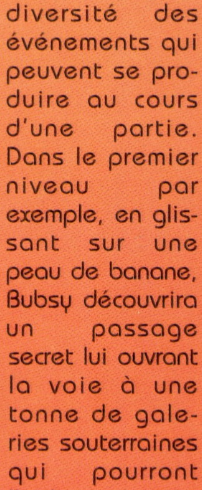
Dans la lignée des jeux de plates-formes/arcade à mi-chemin entre le personnage de bande dessinée et la peluche, Bubsy ressemble dans son contenu et dans son graphisme à des produits de haut de gamme, comme peuvent l'être Mickey, The Magical Quest de Capcom ou Tiny Toon de Konami. La différence principale réside dans le fait qu'ici tout est a été réinventé, c'est cool.

L'ÉCRAN SE RETOURNERA COMPLETEMENT !

Au cours du premier niveau, cette nouvelle mascotte devra gravir des collines, escaladez des maisonnettes, utiliser des rampes d'eau qui se déversent dans une cascade (l'effet est à cet égard saisissant). Dans cette phase de jeu, lorsque Bubsy est emporté par le courant, l'écran se retournera même complètement. Pauvre Bubsy, il se retrouve maintenant la tête vers le bas. C'est bon pour la circulation sanguine, c'est déjà ça de gagné. Si le concept du jeu, ainsi que ceux des graphismes restent inchangés, tous les niveaux suivants permettent à Bubsy de montrer réellement ce qu'il est capable de faire. Toujours aussi parfaitement animé, toujours aussi speed et aussi rigolo, les dangers auxquels il devra se mesurer le laisseront bien souvent perplexe et il devra s'y reprendre à plusieurs fois pour parfaitement maîtriser la situation et comprendre exactement ce qui se passe. C'est qu'ici, il se passe toujours quelque chose de sympa et de distrayant. Quand ce n'est pas l'écran qui se retourne, c'est Bubsy qui se met à planer comme un avion dont les réacteurs sont coupés, ou bien ce sont les ennemis qui se déplacent dans tous les sens, rendant la tâche de la vedette encore plus difficile, l'anticipation devant être encore plus rapide.



Bubsy est divisé en cinq mondes qui comportent chacun trois stages. Pour venir à bout des énergumènes qui jonchent les différents tableaux, Bubsy, et là les programmeurs d'Accolade n'ont rien inventé, devra leur sauter dessus, afin de leur faire mordre la poussière et rejoindre leurs aïeux. L'intérêt de Bubsy réside a priori dans une très grande diversité des événements qui peuvent se produire au cours d'une partie. Dans le premier niveau par exemple, en glissant sur une peau de banane, Bubsy découvrira un passage secret lui ouvrant la voie à une tonne de galeries souterraines qui pourront l'aider à récupérer un max de bonus. Composé de cinq mondes, divisés eux-mêmes en trois sous-sections, Bubsy Claws Encounter Of The Furred Kind -remarquons au passage le jeu de mots avec Rencontre du troisième type- sera disponible en Europe en mars. Vivement mars !





CES

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

SPECTRUM HOLOBYTE / SUPER NINTENDO

Fini le temps des Spock, des Mc Coy, des Uhura et des Kirk dans Star Trek The Next Generation, les nouveaux heros sont Picard, Riker, Troi, Data, Worf, Crusher et tout l'équipage de l'USS Entreprise. Dans la mission qui vous est confiée ici, vous devrez prendre les commandes du NCC-1701-D et, comme d'habitude, partir à la recherche de nouveaux mondes, rencontrer de nouvelles formes de vies et enrichir vos connaissances sur l'univers qui vous entoure. A travers les galaxies, vous découvrirez de nombreuses espèces hostiles ou amicales, vous utiliserez votre téléporteur pour transférer les hommes à la surface d'une planète et, surtout, vous serez à la tête d'une véritable Entreprise. Toutes les commandes de la série télévisée seront présentes dans cette réalisation de Spectrum Holobyte, la société ayant reçu le modèle de l'Entreprise par les studios de productions eux-mêmes.



OUTLANDER

MINDSCAPE / SUPER NINTENDO

Outlander n'est pas un jeu à mettre entre toutes les mains! D'une grande violence, ce jeu vous placera dans la peau d'un justicier solitaire au volant d'une voiture de sport. Agressé par des bandes de punks de la route en motos ou en voitures, il devra leur régler leur compte. Agrémenté de temps en temps par des scènes d'action au scrolling horizontal qui ressemble énormément à un Beat'Em Up comme on en connaît beaucoup, Outlander me fait penser à un titre de Razor Soft sur Megadrive mais en beaucoup mieux. Très précis, d'après ce que j'ai pu en voir, au niveau de la conduite, cette réalisation de Mindcape ne devrait plus trop tarder à arriver sur nos écrans. D'abord destiné pour le marché américain, Outlander sous certains aspects et notamment pour la conduite, ressemble à Test Drive II, testé sur Super NES dans ce numéro.





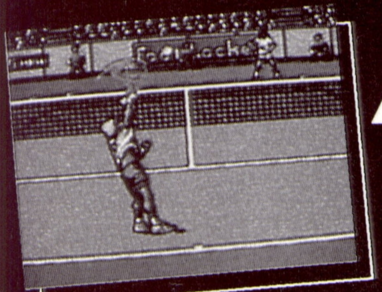
PRO QUATERBACK

TRADEWEST / SUPER NINTENDO

C'est de nouveau reparti pour une simulation de football américain sur Super Famicom, comme si l'on n'en avait pas encore assez. Allez, allez arrêtons de nous plaindre, car cette réalisation de Tradewest semble tout à fait intéressante. Après avoir choisi sa stratégie d'attaque ou de défense, tout dépend de votre comportement sur le terrain, vous dirigez votre joueur du mieux possible afin de marquer le touchdown du siècle. Même si vous n'y parvenez pas, l'essentiel pour vous est de parvenir en moins de quatre essais à franchir la ligne des dix yards. Si vous y arrivez, vous êtes reparti comme en quarante. Proposant d'excellents graphismes et une bande sonore digitalisée d'un réalisme foudroyant, Pro Quaterback a non seulement le mérite d'être annoncé pour une sortie imminente aux Etats-Unis, mais également de proposer une vue à la John Madden particulièrement réussie.







AMAZING TENNIS
Pour Megadrive

GENIAL !!!

449 F

Découvrez enfin chez vous, TOUS les avantages d'une console japonaise* ou américaine*.
Profitez vous aussi de l'overscan (Image plein écran) et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japonaise ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide,
BREF 20% DE PLAISIR EN PLUS...
Vous possédez une Megadrive française, jouez donc avec le MEGA CD.
*Ne fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou AV.)
CONSULTEZ-NOUS !

895 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

995 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

1295 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT + GRAND SLAM + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

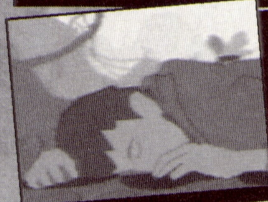
895 F — MEGADRIVE FRA.
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

1990 F — MEGA CD
Livrée sans jeu et avec une alimentation

299 F — LE JEU AU CHOIX
Splatterhouse 2, F1 Hero MD, *SD Valis*, Slime World, *Cadash*, Predator 2, *Simpson VS Space Mutant*, Thunder Pro Wrestling

MEGADRIVE / MEGA CD

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F



LES INCONTOURNABLES
Sonic 2 449 f
Streets Of Rage 2 449 f
Ariel La Petite Sirène 449 f
World Of Illusion 449 f
Thunder Force 4 449 f
Tales Spin 449 f
Cring (Bio Hazard) 429 f
LHX Attack Chop. 449 f
Crue Ball 449 f
Ecco Dolphin 449 f
Rampart 429 f
Chiki Chiki Boy 429 f
Alien 3 449 f
Cadash 299 f
Chuck Rock 449 f

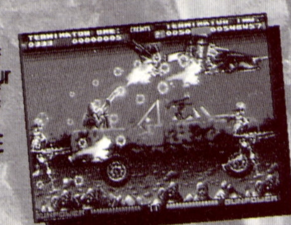
NHLPA Hockey 449 f
Predator 2 299 f
Terminator 449 f

LES CLASSIQUES
Aquatic Games 449 f
Arch Rival 449 f
Atomic Runner 449 f
Beast Warriors 429 f
Dahna 449 f
David Robinson S.C. 449 f
Double Dragon 2 449 f
F1 Hero MD 299 f
Galaxy Force 2 449 f
Golden Axe 2 449 f
King Salmon 449 f
Mickey Mouse 449 f
Quack Shot 449 f
Rent A Hero 449 f
Runark 299 f
SD Valis 299 f
Slime World 299 f
Splatterhouse 2 299 f
Steel Empire 399 f
Super Smach TV 449 f
The Simpsons Bart VS The Space Mutant 299 f
Thunder Fox 429 f

Thunder Pro Wrestling 299 f
Wani Wani World 399 f
Where In Time Is Carmen san Diego 399 f

JEU MEGA CD
Final Fight 499 f
Joe Montana Football 499 f
Galaxy Express 999 499 f
Ernest eavans 399 f
Wonder Dog 499 f
Thunder Storm FX 499 f
After Burner III 499 f
Aleste 499 f
Burai 499 f
Time Gal 499 f
Road Braster FX 499 f
Tonosama No Yabo 499 f

A PARRAITRE CE MOIS-CI
Toxic Crusaders 499 f
Amazing Tennis 499 f
Foremans KO Boxing 449 f
American Gladiators 449 f
Humans 449 f
Batman Returns Joker 490 f
Road Riot 4 Th 449 f
Paper Boy 2 449 f
Sorcerers Kigdom 549 f



Breach 449 f
Wolf Child 449 f
Sylvester & Tweety 449 f
Micro Machines 449 f
Ultimate Stuntman 449 f
Chester Cheetah 399 f
Outlanders 449 f
Doracsos 449 f
Amazing Saga 449 f
G-Loc 449

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER...

ACCESSOIRES
Alimentation 199 f
Câble Péritel 199 f
Joypad d'origine 129 f
Mega Pad 129 f
Dyna One N.C.
Arcade Power Stick 449 f
Pro 1 N.C.
Pro 2 149 f
Fantastick 299 f

Manette Infrarouge N.C.
Menacer 599 f
Cartouche "Terminator 2" pour Menacer 449 f
Power Base Converter 399 f

ADAPTATEUR MEGADRIVE
Seul 99 f
Pour l'achat d'un jeu 49 f
Pour l'achat de 2 jeux 0 f

GAME GEAR

995F Avec Columns
1290F Avec Sonic et L'alimentation
GAME GEAR

NOUVEAUTES A SORTIR
RC Grand Prix 295 f
Strider 2 295 f
Super Off Road 295 f
Home Alone 295 f
Ariel La Petite Sirene 295 f
Chakan 295 f
Defenders Of Oasis 295 f

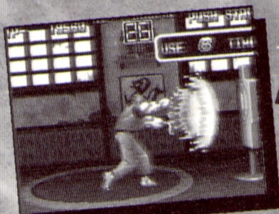
Land Of Illusion 295 f
Lemmings 295 f
Soccer 295 f
Evander Holyfield Boxing 295 f

LES CLASSIQUES
Tazmania 295 f
Batman Returns 295 f
Shinobi 2 295 f

Sonic 2 295 f
Streets Of Rage 295 f
Super Monaco GP 2 295 f
Donald Duck 295 f
Mickey Mouse 295 f
Ninja Gaiden 295 f

ACCESSOIRES
ACCumulateur + Alimentation 349 f

NEO GEO



Joystick Neo Geo 420 f
Memory Card 199 f

2020 super Baseball 690 f
Alpha Mission 2 690 f
Andros Lunos 1290f

Baseball Star Pro. 790 f
Baseball Star Pro. 2 1290f
Blue's Journey 690 f
Burning Fight 690 f
Crossed swords 790 f
Cyber Lip 690 f
Eight Man 990 f
Football Frenzy 990 f
Ghost Pilot 790 f
Joy Joy Kid 690 f
King Of monsters 790 f
King Of Monsters 2 1490f
League Bowling 690 f

Mutation Nation 1490f
Nam 75 690 f
Ninja Combat 790 f
Riding Hero 790 f
Robo Army 990 f
Sengoku 790 f
Super Spy 790 f
Trash Rally 790 f
Top Players Golf 790 f
Art Of Fighting 1490f
View Point 1490f
Fatal Fury 2 N.C.

NEWS, TELEPHONEZ...

1990F Sans jeu
2490F Avec Nam 75
NEO GEO

BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644..............249 F
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14..............249 F
Paire d'enceintes pour "A-128"..............299 F
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes"..............499 F

249 F

145 rue de flandre, 75019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. M° Crimée. Ouvert le lundi de 14H00 à 19H00 et du mardi au samedi de 10H30 à 19H00

ShootAgain

La Référence Consoles !!!

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F

LES INCONTOURNABLES

Addams Family	499 f
Amazing Tennis	499 f
Castlevania 4	499 f
Contra 3	499 f
Desert Strike	549 f
Final Fight	499 f
Hook	499 f
James Bond JR.	449 f
Joe And Mac	499 f
NCAA Basketball	549 f
Prince Of Persia	399 f
Rival Turf	499 f
Street Fighter 2	649 f
Super Ghouls'n Ghosts	499 f
Super Mario Kart	549 f
Teenage Mutant Ninja Turtles 4	525 f
Zelda 3	449 f

LES CLASSIQUES

Acrobat Mission	449 f
Area 88/Un Squadron	499 f
Bart's Nightmare	499 f
Battle GP	449 f
Dino City	499 f
Dirty Challenger	449 f
F-1 Roc	525 f
GPX Cyber Formula	499 f
Home Alone 2	499 f
King Of The Monsters	525 f
Krusty's Super Fun House	499 f
Return Of DoubleDragon	549 f
Robocop 3	525 f
Rocketeer	449 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f
RPM Racing	449 f
Spin Dizzy World	499 f
Super Adventure Island	525 f
Super Gachapon World	525 f
Super Pang	549 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valis	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
Top Gear	499 f
World Championship Boxing	399 f
Xardion	449 f

LES NOUVEAUTES

Super Star Wars	575 f
Chuck Rock	549 f
Super High Impact	549 f
Dream TV	549 f
Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Valken	549 f
Super F1 hero	549 f
Super Volleyball 2	549 f
Road Riot	549 f
Tiny Toons	549 f
Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	549 f
Wortris	499 f
Wing Commander	649 f
Magical Quest	549 f
Space Megaforce	549 f
Power Athlete	549 f
Fatal Fury	575 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Spiderman Vs X-Men	549 f
Death Valley Rally	549 f
Best Of The Best	549 f
Cacom Knight	575 f
Chester Cheath	499 f
Dragon's Lair	590 f
Jimmy Connors Pro...	499 f
Super Linear Ball	575 f
Mystery Circle	575 f
NHLPA Hockey	649 f
Shin Megami Tensai	575 f
Gods	549 f
Gunforce	549 f
Test Drive 2	549 f
Out Of This World	549 f
Universal Soldier	549 f

A PARAITRE CE MOIS-CI

Toxic Crusaders	549 f
California Games 2	549 f
Sim Earth	649 f
American Gladiators	549 f
Kawasaki Caribbean	499 f
Hunt Of The Red October	549 f
Harley Humungous Adventure	549 f
Batman Returns	590 f
Doraemon	549 f
F1 GP Part 2	590 f
Equinox	590 f
Utopia	590 f
Aerobiz	549 f
Unchaters Waters	549 f
L'Arme Fatale	549 f
Addams Family 2	590 f
Batman Returns Joker	590 f
Super NBA Basketball	590 f
Family Dog	549 f
Swamp Thing	499 f
Great Waldo Search	499 f
Rocky & Bullwinkle	499 f
Robosaurus	549 f
Dream TV	549 f
The Blues Brothers	590 f
STAR FOX	649 f
Battletech	590 f
Xak	590 f
Bulls VS Lakers	590 f

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER...

SUPER NINTENDO US.
Avec Street Fighter 2 — 1590 f

SUPER FAMICOM
Seul — 1490 f
Avec un jeu — 1990 f

LES ACCESSOIRES
Capcom Stick Fighter — 699 f
Manette Quest — 199 f
Joypad US d'origine — 199 f

Câble Péritel — 499 f
Alimentation Pour SFC — 199 f
Super Scope US — 599 f
Mario Paint US + Souris+ Tapis — N.C
Rallonge De Manette — N.C
CONSULTEZ NOUS...

ADAPTATEUR UNIVERSEL
Seul — 189 f
Pour l'achat d'1 jeu — 99 f

SUPER NINTENDO U.S
1090F Sans jeu
1490F Avec un jeu

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques deposees. Sonic est un personage depose par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont deposes par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages deposes par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits deposes par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix revisables sans preavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous license Nintendo. Il sont fabriques a Hong Kong pour Horelec.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.
Nom.............................. Prénom..............................
Adresse..............................
....
Ville.............................. Code postal..............................
Téléphone.............................. Date..............................

Je désire commander le matériel suivant :
Qté — Désignation — Prix
Pensez à commander par téléphone
Participation au frais de port et d'emballage — 35 F
CRBT (+35 frs)
MONTANT TOTAL : ....

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre,
❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.
Je possède un(e) : Megadrive japonaise ❑, Megadrive française avec❑, sans❑ adaptateur de jeux japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec❑, sans❑ adaptateur de jeux, Neo geo ❑, Autre ❑

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

SHOOT AGAIN

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez *2 jeux contre 1* et cela sera *gratuit !!!*

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS :
1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150f
Megadrive	100f
Nec Core Grafx	80f
Nintendo N.E.S	80f
Master System	75f
Game Boy	50f

2 jeux contre 1 :
GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à : "Shoot Again, 145 rue de flandre, 75019 Paris."

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne :
....
....
....
....

Je desire :
1.er :..............................
LISTE COMPLETE OBLIGATOIRE !
....
10 éme :..............................

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, reseignezvous. Pas de reprise sans boite ou sans notice. Port retour a la charge de notre clientele.



TOUT SEUL CONTRE TOUT LE MONDE !

THE SIMPSONS BART VS

Voici les épreuves qu'il vous faudra traverser pour un seul pays. Lorsque l'épreuve ne se présente pas sous la forme d'un jeu à écran unique, il s'agit d'un jeu de plates-formes traditionnel. Ici l'écran de training.

La Chasse au Trésor, vous vous souvenez? Ce jeu télévisé, unique en son genre et bien moins stupide que tout ce qui se fait maintenant? Eh bien, à Sprinfield, il y a, grosso modo, la même chose! C'est un jeu animé par Krusty (oui, oui, le même que l'on trouve dans Krusty Fun House). L'animateur de ce jeu est donc un clown, mais quel animateur n'en est pas un? Bart étant quelqu'un de chanceux, la preuve, il s'appelle Bart Simpson et est connu dans le monde entier, il va donc participer à ce jeu! Le veinard! Et vous ne savez pas la meilleure, vous l'accompagnerez!
Voici, pour vous mettre dans l'ambiance, un extrait de ce jeu télévisé, enregistré il y peu de temps :

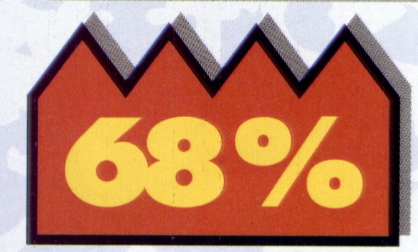
" **Krusty**: *très bien, Bart est donc actuellement en Chine. Allo, Bart? Me recevez-vous?*
Bart (essoufflé après une course de 42km500): *Huf! Huf! Cinq sur cinq Krusty.*
Krusty: *très bien, votre prochaine mission consiste à vous faire la muraille de Chine en skate board!*
Bart (se tenant sur une seule main, les yeux bandés, comme l'exige le gage donné par Krusty lors de l'émission précédente): *après être arrivé à pied par la Chine, il faut que je fasse du Skate?*
Krusty: *oui, ensuite, il vous faudra résoudre un puzzle, répondre à notre série de questions, jouer aux cartes, visiter une pagode et combattre le Mandarin.*
Bart (faisant des claquettes): *c'est tout?*
Krusty: *non, non, je vous rassure, l'hélicoptère vous attendra pour vous emmener au Pôle Nord, en Egypte, en Thaïlande puis, enfin, à Hollywod pour d'autres séries d'épreuves! Allô? Bart!*
Bart (bruits étranges):
Krusty : *hey! Bart! Reviens! Je plaisantais, il n'y a pas la Thaïlande!"*



Ce jeu de cartes est un jeu de mémoire. Retournez deux cartes au hasard et tentez d'assembler, deux par deux, les figures qui composent ce jeu de seize cartes. Vous n'aurez droit qu'à cinq erreurs, alors faites attention. La technique la plus simple à appliquer est celle qui consiste à faire ligne par ligne, en se souvenant du contenu de chaque ligne. Un stylo et du papier peuvent aussi faire l'affaire.


- un grand nombre d'épreuves.


- des graphismes très décevants.
- des épreuves sans originalité.

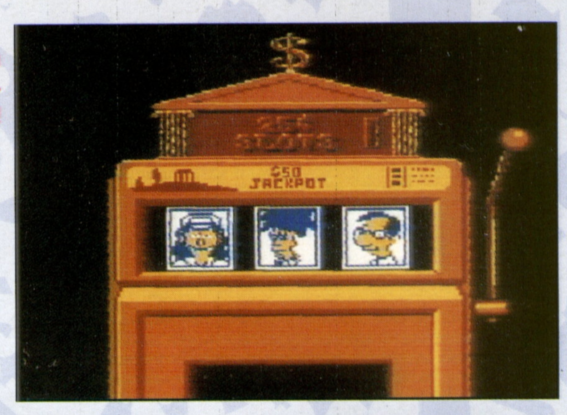


WHO IS THE CLERGYMAN AT THE SIMPSONS' CHURCH?
A) REVEREND LOVEBUG
B) REVEREND LOVEJOY
C) REVEREND KILLEJOY

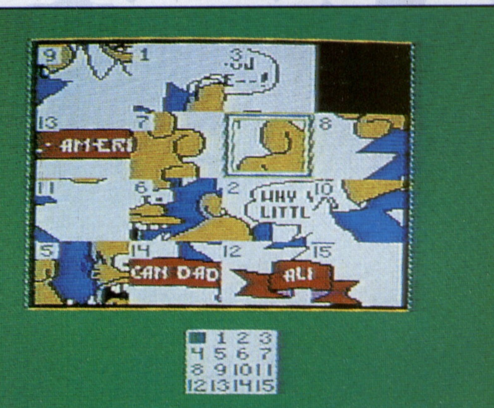
WHAT GIFT DID HOMER SURPRISE MARGE WITH FOR HER BIRTHDAY?
A) A BOWLING BALL
B) A BIKINI
C) A GALLON OF MOUTHWASH

WHY DID BART RUN AWAY FROM HOME ON THANKSGIVING?
A) HE BURNED LISA'S CENTERPIECE.
B) THERE WAS NO MORE WHITE MEAT.
C) SO EVERYONE ELSE COULD EAT MORE.

S'il y a dans ce jeu une épreuve facile, c'est celle du Jackpot. Des réflexes, même moyens, suffisent a remporter les têtes de Krusty bonus. Easy!

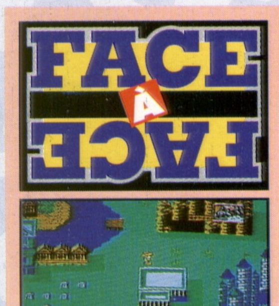


Voici quelques-unes des questions qui vous seront posées dans les divers quizz de ce jeu. Je vous rassure tout de suite, soit vous connaissez tout sur les Simpsons et alors pas de problème, soit vous êtes néophite et attendez-vous à passer du temps sur cette épreuve!



Si vous n'êtes pas fan des jeux où le cerveau est mis a contribution, laissez vite tomber. Sans doute connaissez-vous ce genre de jeu où il faut reconstituer un puzzle en étant limité dans ses mouvements? Et en plus, la musique qui accompagne ce jeu est dramatiquement stressante. Deux solutions apparaissent alors: a) on arrête de jouer; b) on prend sa batte de base ball et l'on casse la console, la cartouche, la télé, le chat du voisin et la voiture de son prof d'allemand. Il y en a une plus simple, mais moins drôle que l'autre.

THE WORLD



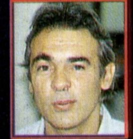
CHALLENGE BART VS THE WORLD CONTRE DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

Deux jeux "multiples épreuves" dans notre arène du challenge. L'un consacré aux Simpsons et l'autre à Walt Disney. Si la comparaison s'arrêtait là, inutile de dire que je mettrais, sans l'ombre d'une hésitation, le jeu Walt Disney vainqueur. Mais ce n'est (heureusement) pas le cas et voici le comparatif. Pour un multiples épreuves, Bart propose plus d'épreuves. Plus de variété donc, mais moins d'originalité. Tous les jeux de Bart ne sont que les reprises de jeux véritables, du Jackpot au Bonto en passant par le puzzle. Disney offre donc plus de variété et ce n'est pas le seul avantage de ce dernier. Disney a, en effet, une fiche technique plus qu'honorable. Dur d'être satisfait en regardant et écoutant Bart. La principale différence, c'est sans doute que Bart n'est pas aussi facile que Disney. Le premier est tout public alors que le second est destiné aux plus jeunes d'entre vous. A vous de trancher.



Après deux heures de jeu passées sur Bart vs the World, il faut bien avouer que je demeure plutôt sceptique. Bien sûr, les épreuves sont nombreuses, chaque pays en proposant une demi-douzaine; mais qu'il s'agisse du Bonto, du jeu cartes/mémoire ou du Jackpot, on ne s'amuse pas trop. La partie consacrée au jeu de plates-formes est manquée graphiquement, les couleurs étant, entre autres, horribles. Les jeux consacrés aux Simpsons nous avaient habitués à mieux; dommage. Il ne reste plus à Acclaim, qui doit posséder l'intégralité des droits d'exploitation Simpsons, de sortir un autre jeu qui viendra relever le niveau.

T.S.R.



Acclaim nous a déjà offert de bons jeux consacrés aux Simpsons, mais celui-ci est franchement décevant. Il y a plein de jeux dans le jeu, mais on cherchera en vain quelque chose d'intéressant ici, car les meilleures séquences sont médiocres et les pires sont complètement nulles, ce qui ne nous laisse pas beaucoup de choix. Le pire, c'est que ce jeu se vendra sans doute, rien que sur le nom des Simpsons, mais je crois que les fans qui vont acheter ce jeu sans l'avoir essayé risquent de se prendre les boules en rentrant chez eux. Bart VS the World a sans doute été fait pour rentabiliser à donf la licence des Simpsons, c'est pas bien Mr Acclaim!

AHL 

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSES
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1, TOUT SEUL.
CONTINUES : PASSWORDS
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

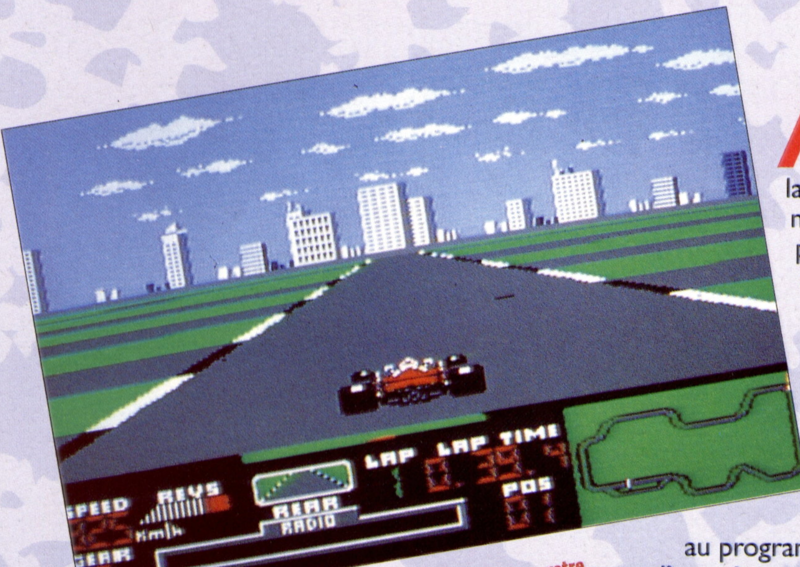
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 16
SON : 13
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 81%





QUAND L'ENFER DE LA F1 DEVIENT UN PARADIS !

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



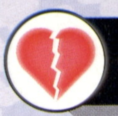
Constamment, vous pourrez avoir des renseignements sur votre position, ainsi que sur les positions des trois premiers de la course. Les pits seront aussi indiqués, une manière comme une autre de ne pas les manquer. Le bas de l'écran vous permettra aussi de connaîtrevotre vitesse, votre temps et des messages s'afficheront lorsque vous exécuterez une manoeuvre adroite (ainsi qu'à gauche).

Alors qu'on ne décroche plus Trazom du Human GP, un autre soft de F1 nous arrive, mais cette fois-ci, sur la Nintendo 8 bits. Contrairement à ce que pensent beaucoup (trop) de personnes, la Megadrive et la Super Nintendo ne sont pas les deux seules consoles au monde. Etonné, n'est-ce pas? Cela pour dire, sans le plus petit soupçon de diplomatie, que cette course de F1 qui nous arrive sur la petite 8 bits, n'est pas mal du tout. Mais faisons les présentations. Jeu d'Acclaim, voici un lecteur, et pas n'importe lequel, de Joypad, très cher lecteur, voici un jeu d'Acclaim. Les présentations sont faites, nous pouvons dès lors passer directement à l'étape neuf. Ignorons les préliminaires et oublions les étapes six, sept et huit! Venons-en à l'essentiel, à savoir, la mise à nu de ce soft! Ferrari Grand Prix Challenge vous proposera, de prime abord, deux modes de jeu: l'entraînement, sur l'un des seize circuits au programme, ou bien le championnat du monde. Inutile de s'attarder sur l'entraînement. Vous choisissez non seulement le circuit, mais aussi le nombre de tours. Vous ne serez pas seul, mais vos adversaires seront là, et bien là! Je ne m'attarde pas plus et passe directement, sans la moindre transition, au championnat du monde. Ferrari GP Challenge est l'un des rares softs de la Nintendo qui vous permette de participer à un championnat du monde automobile, et de le suivre. Les passwords sont essentiels et très pratiques. Pas besoin de faire les seize courses d'affilé et de finir couvert d'araignées, avec une forêt de champignons un peu partout. Faites une course, prenez le password et rejouez quand bon vous semble. Pour une fois que les programmeurs ont songé à faire du pratique sur la Nes... Comme courses de voitures, on avait Corvette ZR-1 Challenge, Days Of Thunder, RC Pro Am et, tout de même l'excellent Turbo Racing de Data East. Hormis le dernier, rien de bien palpitant. Découvrez donc, face à une vingtaine d'autres concurrents, les plaisirs de la F1. Méfiez-vous des accrochages, des plaques d'huile qui vous font partir en tête-à-queue, de l'état de vos pneus... bref, de tout ce qui peut être utile dans pareille situation, y compris votre petite santé. Une F1 sans pilote, c'est un sandwich sans pain, ça manque de saveur.

81 %

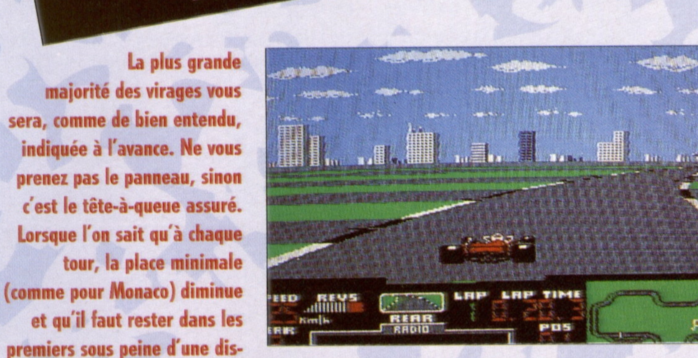
Retrouvez tous les pays au programme, de la France à l'Allemagne en passant par la Somalie, ah non, pas celui-là, Monaco, les USA, le Brésil, ou bien encore, San Marin.

- un très bon effet de vitesse.
- les passwords sont les bienvenus.
- bon championnat du monde.



- un peu facile.

Un minimum de configuration pour votre véhicule. En automatique trois vitesses, il est quasiment impossible de rattraper le premier. Pour le second et le troisième, pas de problème, mais le premier risque de rester inaccessible! Alors, soit vous changez la config de la voiture, soit la victoire au championnat du monde c'est pour une autre vie !



La plus grande majorité des virages vous sera, comme de bien entendu, indiquée à l'avance. Ne vous prenez pas le panneau, sinon c'est le tête-à-queue assuré. Lorsque l'on sait qu'à chaque tour, la place minimale (comme pour Monaco) diminue et qu'il faut rester dans les premiers sous peine d'une disqualification immédiate, on fait attention. C'est un peu comme dans la réalité, si vous manquez votre virage, vous êtes disqualifié pour le Grand Jeu de la Vie (les dés sont truqués de toute façon!).



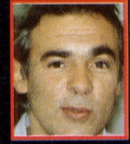
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE CONTRE CORVETTE ZR-1 CHALLENGE

Il est vrai que le Turbo Racing de Data East était plus ressemblant, mais il était aussi plus ancien et, par conséquent, nous avons préféré nous pencher sur un jeu plus récent comme Corvette ZR-1 Challenge (CZRC). Premier avantage, et la liste ne s'arrêtera pas là, pour FGPC, les graphismes sont bien meilleurs chez celui-ci. Ensuite, les sons, en particulier les musiques, -les bruitages étant aussi sommaires d'un côté que de l'autre-, sont nettement supérieurs chez Ferrari que chez Corvette. Bref, pour ce qui est de l'animation et de l'intérêt de jeu, FGPC est encore vainqueur. Alors c'est le KO total? Pas absolument, car CZRC a l'avantage de se jouer à deux simultanément! Est-ce suffisant pour remonter la pente? A vous de voir; à mon avis, pas du tout.



Ferrari Grand Prix Challenge est ce que l'on peut appeler un jeu plutôt réussi. Ce n'est certainement pas le jeu de l'année, ce dernier sur la Nintendo étant pour le moment à venir, ce n'est pas Bart, le Monopoly ou bien encore le Steel Cage qui sont près de l'emporter! Si vous ne savez pas quoi faire ces prochains jours, un championnat du monde de F1 avec ce Ferrari Challenge devrait vous passer le temps agréablement. Le jeu se termine vite, il n'y a pas de grandes difficultés, mais on s'amuse et c'est là l'essentiel. Si vous avez entre 6 et 12 ans, le jeu a toutes les chances de vous plaire car bien réalisé et très abordable, grâce à une maniabilité sans accroc, il vous est sans aucun doute destiné.

T.S.R.



Ferrari grand Prix Challenge est une course de F1 très honnête, compte tenu des capacités de cette machine. L'impression de vitesse n'est pas mal rendue et la maniabilité est tout à fait satisfaisante, ce qui est l'essentiel dans ce type de jeu. cela dit, ce jeu me semble s'adresser surtout aux plus jeunes et les joueurs expérimentés en viendront à bout trop rapidement car le niveau de difficulté n'est vraiment pas très élevé. Quant à ceux qui seraient tenté par une simulation réaliste, ils seront également déçus. Ferrari Grand Prix Challenge n'est certes pas un chef d'oeuvre, mais de toutes façons, il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent dans le domaine des course de F1 sur Nintendo.

AHL

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSES
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1, TOUT SEUL.
CONTINUES : PASSWORDS
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

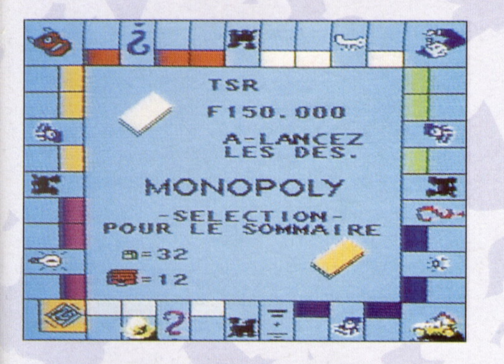
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 16
SON : 13
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 81%



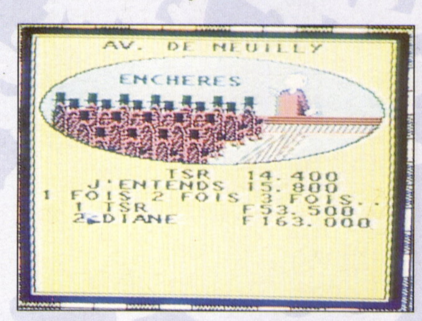
MONOPOLY

RUE LECOURBE, J'ACHETE !

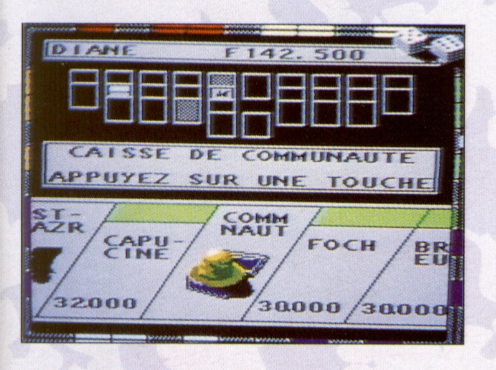
Il vous est certainement déja arrivé, par un dimanche pluvieux et particulièrement ennuyant, d'arriver auprès de votre famille en vous exclamant: "qui veut faire un Monopoly? Ne répondez pas tous à la fois". Et, comble de l'ironie tragique, vous vous trouviez alors devant un dilemme cornélien de la plus belle espèce, puisque, personne ne répondant à votre appel désespéré, il fallait vous résoudre, soit à ne pas jouer, soit à jouer seul. Cette dernière solution était sans doute la plus amusante, même si elle incitait le joueur à devenir petit a petit complètement fou, puisque celui-ci devait volontairement incarner plusieurs personnes simultanément. Bonjour ensuite les conflits de personnalité, surtout lorsque vous incarniez Christophe et Paméla, un couple en instance de divorce! Avec les deux sous le même toit, au même moment, la situation devenait souvent délicate pour ne pas dire borde... Mais ce temps est révolu, après la Master System et la Game Boy, la Nintendo vous présente sa version du jeu de société le plus mondialement connu avec le Trivial Pursuit, -et le Nain Jaune me souffle Olivier-, j'ai nommé, le Monopoly. Faites donc des parties de ce "célèbre jeu de transactions immobilières" de un à huit joueurs. Les joueurs auxquels vous serez confrontrés pourront être humains, ou encore, contrôlés par la console. Choisissez vos adversaires et retrouvez les rues de Paris. Contrairement à la version Master System, il ne s'agit pas du Monopoly US, mais du français. Les textes, eux-mêmes, sont en français! Plus besoin de se compliquer la vie. Achetez, vendez, hypothéquez, recevez votre loyer, construisez et ruinez vos adversaires! Ce n'est peut-être pas très gentil, mais ô combien réaliste!



Tout le monde reconnaîtra le plateau de jeu, repris très fidèlement du véritable jeu de plateau. Ce n'est pas un hasard si le jeu est édité par Parker Brothers. Il faut savoir se mettre a la page. Olivier attend avec impatience la sortie du Nain Jaune, que l'on nomme le Gnome Jaune, histoire de faire plus moderne. Avis aux éditeurs!



Jouez le terrain aux enchères! C'est le moment ou jamais de forcer l'adversaire à dépenser une fortune. Ne vous faites pas avoir tout de même, sinon, adieu les milliers de francs, les terrains... Ah! Perdre Pigalle! L'Horreur!



Les noms des rues n'ont pas changé! Lecourbe, Pigalle, Henri Martin, Rue de la Paix, Paradis, République, Matignon, Saint Michel... Elles sont toutes là! Les gares, elles aussi, n'ont pas été oubliées! Du vrai Monopoly, et non pas une pâle imitation.



- Un Monopoly 100% Monopoly.
- Des digits vocales rares mais d'une qualité incomparable.
- Une présentation du jeu simple et efficace.



- Un jeu pour les accrocs du genre.



Il n'y a pas trente-six attitudes possibles face à un jeu de cette espèce. Il y a tout d'abord les partisans et puristes du jeu vidéo qui trouveront que le Monopoly n'a rien à voir avec une console. D'un autre côté, on trouvera les fans de ce jeu de société, les accrocs qui ont, depuis un certain temps, rangé leur plateau mais qui seront ravis de pouvoir à nouveau gagner des milliers de francs, en achetant et vendant des terrains. Pour choisir votre camp, il vous suffit de savoir que cette version est actuellement la meilleure sur console, même la version Master System est battue. Le jeu est intégralement en français, les rares digits vocales sont les meilleures que l'on puisse entendre sur la Nintendo et la maniabilité est parfaite. En attendant les versions Super Nes et Megadrive qui ne vont pas tarder, ce Monopoly devrait vous permettre de pouvoir jouer seul, à huit.

T.S.R. 

EDITEUR : PARKER BROTHERS
GENRE : JEU DE SOCIETE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE :1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 8
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 16
TOTAL : 70%

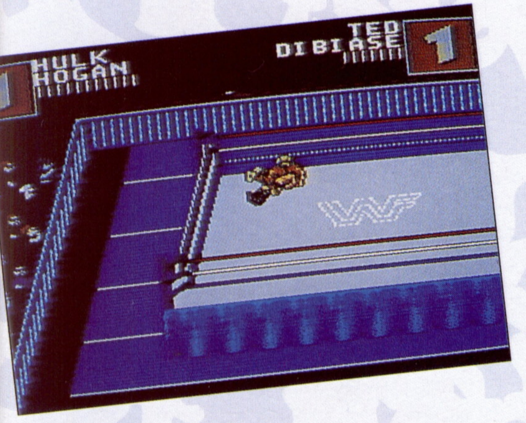


NINTENDO

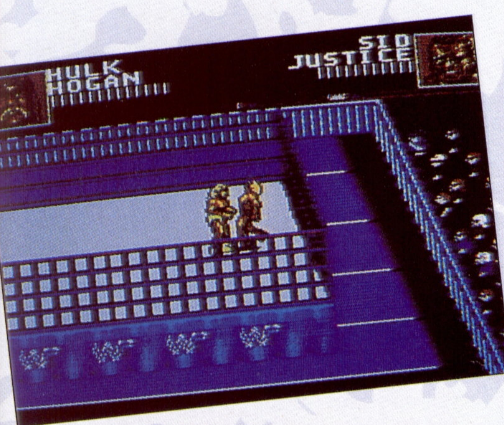
WRESTLEMANIA STEEL CAGE

DU CATCH DERRIERE LES BARREAUX !

Si vos synapses et vos neurones sont toujours en bon état après être passés derrière un Street Fighter II (où Tonton Steph ne cesse de perdre), un Tiny Toon, un Star Wars, un World of Illusion, un Alien III, un Ranma 1/2... en bref, tout ce qui se fait de bien, peut-être, dans l'incommensurable brouillard de vos souvenirs -on se croirait chez Lovecratf!- vous souvenez-vous de ce jeu, sans éclat, qu'était WWF? Par Cthlulhu, on ne touchait pas les sphères du sublime et il n'y a là aucune lecture freudienne à faire! Mais les vedettes étaient là! Ces colosses de muscles, ces êtres fabuleusement dénués de la moindre intelligence, ces monstres d'une souplesse inimaginable, ces tueurs de grille-pain! Et, comme toute suite qui se respecte, on retrouve encore les vedettes de la WWF dans cette séquelle qui ne rajoute à la sauce catch, qu'un seul et bien maigre ingrédient. Cependant, une petite remise à jour s'imposait, les vedettes d'autrefois se faisant vite oublier. L'Ultimate Warrior n'est plus... ça commence mal! Mais il y a toujours sur le ring, Randy "Macho Man" Savage, Bred "Hitman" Hart, l'incontournable Hulk Hogan, l'Undertaker, Ted Dibiase "le millionnaire du ring"... Dix catcheurs plus fourbes et plus musclés les uns que les autres! Affrontez les par équipe, ou bien seul, dans un championnat ou dans un match unique. Dans un match simple, l'option "Steel Cage" vous sera proposée. On fait attention une seconde s'il vous plaît. Je vous rappelle que Steel Cage est tout de même le sous-titre de ce jeu! C'est ici que l'on va parler de changements, de véritables changements. Bref, nos catcheurs vont se retrouver comme des singes au zoo de Vincennes, à savoir dans une cage d'acier! Le but sera alors pour eux, soit de mettre KO l'adversaire et de le couvrir pendant les trois fatidiques secondes, ou bien, et c'est là qu'est la nouveauté, il faudra que le catcheur escalade la paroi métallique, comme pour sortir de l'arène. S'il y parvient, il a gagné. Twig? Comme dirait nos amis d'Outre Manche ainsi que Ruddy Piper que l'on retrouve dans ce soft? (Twig= pigé)



Les choses peuvent aussi se dérouler dans un ring bien classique, avec des cordes et tout le reste. Il est bon de savoir que la projection dans les cordes est possible et qu'il est aussi possible de descendre autour du ring.



Une fois dans la cage en acier, profitez de la moindre faiblesse de l'adversaire pour vous précipiter en haut de la grille de métal! Les matches peuvent être très courts dans ce mode de combat.



- Peu de prises.
- L'animation est moins que moyenne.
- Les sprites ne sont pas des merveilles.



- Les palettes de vedettes réactualisées.
- Les musiques de chaque catcheur.

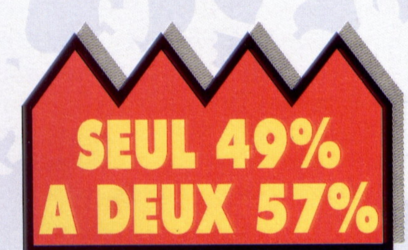


LJN remet ça avec une suite à son WWF! La première partie n'était pas grandiose, la seconde ne l'est pas non plus. Seule qualité de ce soft, les musiques, plutôt bien reprises, de chaque catcheur. Dommage que les qualités se bornent à un unique point de détail. Les sprites sont, dans l'ensemble mal réalisés, les photos devraient parler d'elles-mêmes. L'option Steel Cage est, quant à elle, totalement dénuée d'intérêt et l'on se demande même la raison de son existence. Les sprites ont, en plus, le malheur d'être assez gauchement animés, on croirait que les catcheurs ont pris des bains d'amidon tant ils sont rigides dans leurs déplacements. On s'amuse un peu à deux, comme tout jeu à deux, mais on est très loin d'atteindre les sommets de l'extase ludique (c'est beau!)

T.S.R. 

EDITEUR : LJN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 09
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 14
SON : 14
TOTAL : SEUL 49%
A DEUX : 57%



MASTER SYSTEM

RAMP

IL PLEUT DES BOULETS !

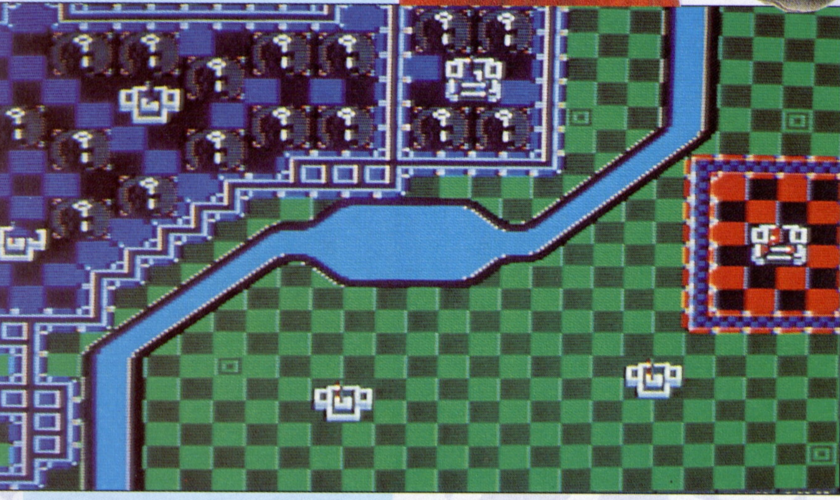


Et nous voilà plongé dans la bataille entre les troupes du Roy Olivier III de Joypad qui défend fièrement son territoire, face aux troupes des horribles Console Moins et Player Two qui se sont alliées pour une cause perdue d'avance. Eh ho! Le Roy Olivier en a vu d'autres!

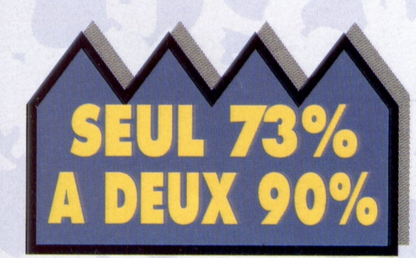
MAIS ON PEUT AUSSI JOUER A DEUX (SUPER!)

Lorsque vous choisissez de jouer avec un pote (du moins, il restera votre pote jusqu'à sa défaite traumatisante!), chacun possède son château à défendre avec un territoire autour. Le déroulement des phases est le même que lors du jeu à un seul joueur.

Il ne faut pas croire que les guerres existent seulement depuis que la télé nous permet de voir un marines américain se vautrer en débarquant sur une plage de Somalie, non! Non! Jadis, les hommes préhistoriques se tapaient déjà dessus à coups de massue, comme nous l'avons vu dans de nombreux jeux vidéos! Mais ne remontons pas si loin dans le passé, revenons au temps des châteaux–forts. Le passe–temps favori, à l'époque, était de construire son château et de conquérir le plus de territoires autour tout en détruisant les autres châteaux propriétaires terriens. C'était follement amusant et destructif! Il fallait aussi assurer une solide défense contre les invasions barbares par la mer, ou contre les attaques des autres seigneurs. Ca y est! Le mot est lâché: seigneur. A l'époque, un seigneur était un vrai chef, un gagnant. Ce n'était pas comme aujourd'hui où tous les voyous se prennent pour des seigneurs des rues, les hommes politiques pour des seigneurs sociaux et les testeurs de Joypad pour les seigneurs des jeux vidéos, des parrains de la profession, les meilleurs parmi les meilleurs. A part le dernier cas criant de vérité, les autres ne sont que des usurpateurs, les vrais seigneurs étant ceux que l'on trouvait à l'époque du moyen–âge. Pour conquérir un château, il fallait passer par... la porte! Se prendre de l'huile bouillante sur une moitié de la tronche et des boulets de canon sur l'autre moitié, quand ce n'était pas une bonne salve de flèches bien serrées! On savait ce que signifiait le mot "convivialité" à l'époque. Eh bien, Rampart sur Master System, c'est un peu tout ça sur votre écran de jeu. A deux, vous pourrez vous lancer dans des bagarres acharnées entre seigneurs à grands coups de boulets dans la tronche! Seul, vous devrez endiguer les invasions ennemies venues par la mer. Le jeu se déroule toujours de la même manière, c'est–à–dire en cycles de trois phases qui se répètent immuablement. Vous devez, tout d'abord, placer des canons dans votre territoire (celui-ci est entouré par des remparts avec votre château au milieu). Vient ensuite la phase de combat qui fait passer la vue de dessus (celle de la première phase) en vue de 3/4. Le jeu consiste alors à bombarder vos ennemis: soit les bateaux qui arrivent par la mer (mode un joueur), soit les remparts du seigneur ennemi (mode deux joueurs). Vos ennemis font évidemment de même lors de cette phase. La dernière phase consiste à reconstruire les remparts détruits. La vue redevient de dessus et vous avez un temps limite pour placer le plus possible de nouveaux remparts. Si votre territoire n'est pas totalement entouré par des fortifications à la fin du temps limite, vous perdez. Dans le cas contraire, le cycle de trois phases reprend. Vous pouvez en profiter, lors de cette phase, pour étendre votre domaine car le nombre de canons attribués dépend de la grandeur de ce territoire. Et qui dit beaucoup de canons, dit beaucoup de destructions chez l'ennemi, cool non?



Ici, il semblerait que l'un des deux combattants ait de sérieux problèmes de gestion du personnel, du territoire et de l'artillerie! Une bonne vingtaine de canons vont bientôt faire feu sur lui et son règne sera malheureusement terminé. Pof!



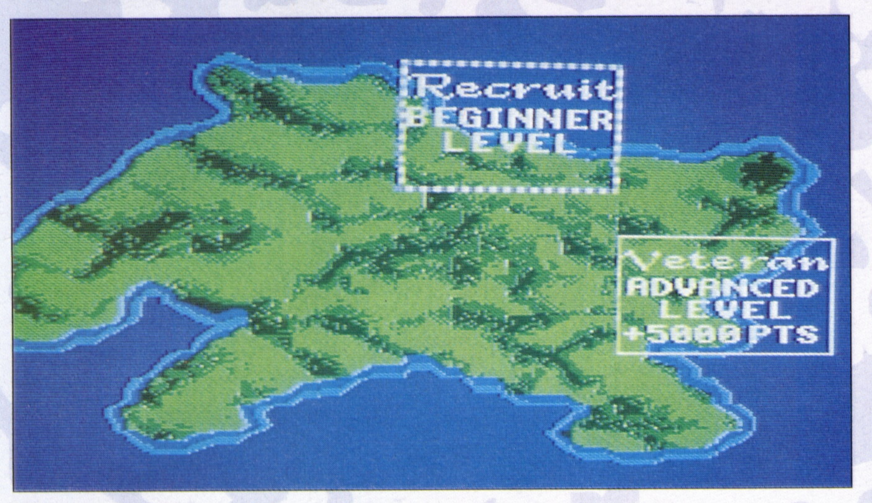
PART



- Un des meilleurs jeux en mode deux joueurs sur Master System.
- Un jeu original.

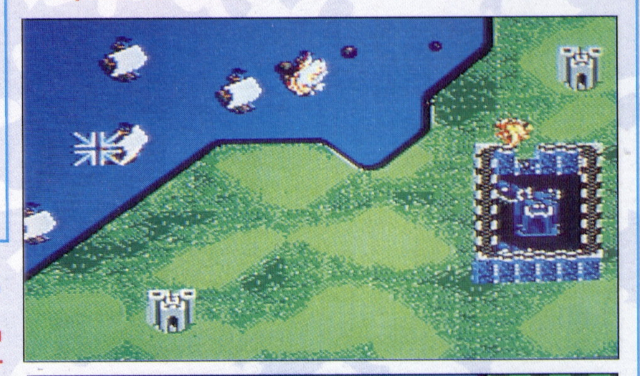



- Le jeu est lassant en mode un joueur.
- Un jeu destiné à un public ciblé.



Oh! Doux paysages de verdure, encore vierges de tout combat. Choisissez un niveau de difficulté et vous verrez le paysage changer d'aspect. C'est toujours globalement du même acabit: tout vert avec du bleu autour! Rampart n'est pas un jeu graphique et n'a pas de performances techniques terrifiantes.

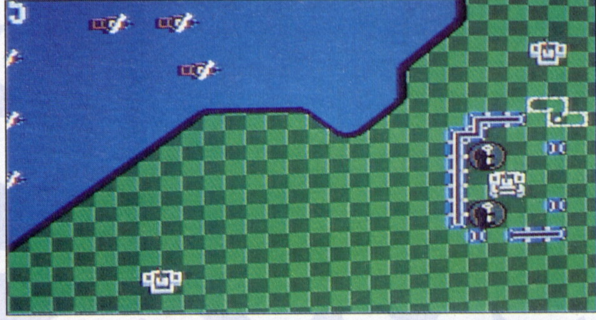
PHASE 2: BASTON!
Les ennemis arrivent par la mer (en mode un joueur) et bombardent vos constructions à grands coups de boulets explosifs. Vous faites de même en guise de réponse. Il faut compter sur le fait que les navires bougent et que vos boulets mettent du temps avant d'arriver à l'endroit visé avec le curseur.



COMMENT JOUER: LES TROIS PHASES

PHASE 1: PLACEMENT DES CANONS
Après avoir choisi votre château qui se verra automatiquement entouré de ramparts, vous devez placer un nombre de canons affecté par le programme. Plus votre territoire est grand, plus le nombre de canons à placer est important. Il peut aller de 2 à 9 (ici, vous placez deux canons).





PHASE: 3 RECONSTRUCTION!
Il faut penser à reconstruire les murs défoncés par les boulets précédents. Dépêchez–vous car le temps est limité et vous devez tout reconstuire. Votre territoire ne sera reconstitué que lorsque tous les remparts entourant le château seront sur pied. Profitez–en aussi pour agrandir votre domaine. C'est toujours le même principe, il faut entourer totalement un lopin de terre avec des remparts et le tour est joué.



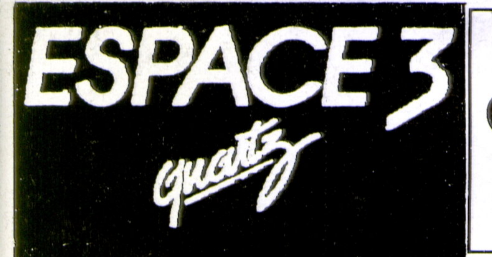
Rampart est un jeu d'arcade vraiment pas comme les autres, puisqu'il s'agit avant tout d'un jeu de stratégie, même s'il faut speeder à donf pour tenir le coup. Si vous recherchez l'originalité, vous ne risquez pas d'être déçus, mais les amateurs d'effets spéciaux spectaculaires n'y trouveront pas leur compte. En fait, Rampart offre un intérêt assez limité lorsque l'on joue seul et on risque de s'en lasser très rapidement. En revanche, ce jeu prend sa véritable dimension quand on y joue à deux. Les parties deviennent alors passionnantes et il est très difficile de décrocher. A deux, Rampart est le must en matière de jeux de stratégie, au même titre que Street Fighter II dans le domaine des jeux de baston, si vous me permettez cette comparaison audacieuse. AHL



Pas de face à face pour ce jeu car il s'agit d'un genre inédit sur Master Sytem. Inédit sur Master ne veut pas forcément signifier inédit partout. Cette conversion du jeu d'arcade est fidèle à l'original. il faut dire que ce n'était pas trop difficile à réaliser car l'aspect technique n'est pas prédominant dans ce jeu d'action/stratégie. Mais ne soyez pas effrayé, le résultat est tout à fait honorable sur la 8 bits de Sega et l'on s'amuse bien, à deux joueurs surtout. En mode un joueur, le jeu est lassant. Méfiez–vous quand même de Rampart, car il y a ceux qui adorent (dont je suis) et ceux qui détestent, pas de juste milieu! Renseignez–vous avant d'acheter mais sachez que si vous vous lancez, vous ne regretterez sans doute pas, à condition d'aimer un tant soit peu la tactique et l'originalité. Oubliez un peu Sonic et Mickey pour une fois! OLIVIER

EDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 18
SON : 13
TOTAL : SEUL 73%
A DEUX 90%



VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82



4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21



DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 1 490 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F
SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY	495,00	PILOT WINGS	449,00
ADDAMS FAMILY 2	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
AMAZING TENNIS	495,00	POWER MOVES	495,00
BATMAN RETURN	**TEL**	PUSHOVER	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	Q BERT 3	495,00
BATTLETOADS	TEL	RACE DRIVIN	399,00
BEST OF THE BEST	495,00	RAMPART	495,00
BULL VS BLADERS	**495,00**	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
CALIFORNIA GAMES	**495,00**	ROAD RIOT	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	ROBOCOP 3	549,00
CHESTER CHEETAH	549,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CHUCK ROCK	465,00	SIM CITY	469,00
COOL WORLD	**495,00**	**SIM EARTH**	**549,00**
CONTRA IIII	495,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	**SKULJAGGER**	**495,00**
FIRE POWER 2000	495,00	**SONIC BLASTMAN**	**495,00**
GAME GENIE (SNES)	549,00	SOUL BLAZER	549,00
GOAL	**495,00**	SPACE MEGA FORCE *(SUPER ALESTE)*	495,00
GODS	495,00	SPANKING QUEST	490,00
GUN FORCE	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
JAMES BOND JR	495,00	**STREET COMBAT**	**TEL**
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BATTLE TANK	469,00
JOE & MAC	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER GOAL	495,00
LETHAL WEAPON 3	495,00	**SUPER STRICKE EAGLE**	**TEL**
MARIO PAINT + souris	590,00	**SUPER VALIS IV**	**TEL**
MICKEY MISTICAL QUEST	**539,00**	SUPER WRESTLEMANIA	495,00
MIGHT AND MAGIC II	**TEL**	**TERMINATOR**	**TEL**
MISTICAL NINJA	495,00	**TERMINATOR 2**	**TEL**
NBA ALL STAR CHALLENGE	**495,00**	**THE DUEL**	**495,00**
NBA BASKET BALL	495,00	TOM & JERRY	495,00
NHLPA 93	495,00	TURTLES IV	549,00
OUTLANDER	**TEL**	**WARP SPEED**	**495,00**
OUT OF THIS WORLD	495,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	495,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	**TEL**	**MARIO KART**	**449,00**
ACTRAISER	**395,00**	**NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)**	**449,00**
ARCANA	**349,00**	**PIT FIGHTER**	**299,00**
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	**250,00**	**POPULOUS**	**299,00**
DESERT STRIKE	**449,00**	**STREET FIGHTER II**	**579,00**
FINAL FIGHT	**449,00**	**SUPER R TYPE**	**299,00**
F ZERO	**390,00**	**UN SQUADRON**	**449,00**
GHOULS AND GHOSTS	**390,00**	**YS III**	**390,00**
GRADIUS III	**299,00**	**ZELDA 3**	**399,00**

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 329 F

☞ **MANETTE PRO 5** : 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **MANETTE PRO 3 SANS FIL** :199 F
POUR MEGADRIVE

SUPER NINTENDO / DRAGON'S LAIR 549,00 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE AU CHOIX 1 790 F

STAR FOX	**TEL**	POPULOUS II	TEL
ADVENTURE OFSANDIEL	495,00	POWER ATHELETE	549,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	RAMNA 1/2	TEL
ALIEN VS PREDATOR	549,00	RAMNA 1/2 PART 2	TEL
COMBATRIBES	549,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
CONTRA SPIRIT	495,00	**ROYAL CONQUEST**	**490,00**
COSMOGANG THE VIDEO	549,00	RUSHING BEAT 2	590,00
FATAL FURY	590,00	SKY MISSION	495,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	**TEL**	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER STAR WARS	549,00
LOONEY TOON	495,00	SUPER TETRIS	549,00
MICKEY MAGICAL ADVENTURE	539,00	SWIV	549,00
OUT OF THIS WORLD	490,00	**TINY TOON**	**549,00**
PARODIUS	495,00	TOP RACER 2	TEL
PHALANX	495,00	VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	**350 F**		
AXELAY	**449,00**	**ROCKETTER**	**199,00**
BRASS NUMBER	**395,00**	**RUSHING BEAT**	**299,00**
CAMELTRY	**350,00**	**SMASH TV**	**299,00**
CASTLEVANIA IV	**299,00**	**SOUL BLADER**	**250,00**
DINA WARS	**290,00**	**STREET FIGHTER II**	**590,00**
HOOK	**449,00**	**SUPER CUP SOCCER**	**299,00**
LEMMINGS	**250,00**	**SUPER WRESTLMANIA**	**380,00**
POPULOUS	**250,00**	**TOP RACER**	**350,00**
		TURTLES IV	**449,00**

GAME BOY

GAME GENIE 490 F
PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F
F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MEGAMAN 2	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	**MEGAMAN 3**	**259,00**
ALIEN 3	239,00	METROID 2	195,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ALLEWAY	195,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALTERED SPACE	**150,00**	**MR DO**	**239,00**
BARBIE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BATMAN RETURN	239,00	OUT OF GAS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	**PIPE DREAM**	**140,00**
BEETLE JUICE	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BEST OF THE BEST	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	**RESCUE OF PRINCESS**	**150,00**
BURGERTIME	195,00	ROBOCOP II	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	ROCKY BULLWINKLE	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	ROGER RABBIT	239,00
CHESSMASTER	239,00	SIMPSONS	239,00
DAE DALIAN OPUS	**140,00**	SIMPSONS 2	239,00
DARKMAN	195,00	SOCCERMANIA	195,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	STAR WARS	239,00
DR MARIO	195,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
FERRARI GP	239,00	**SUPER RC PRO AM**	**150,00**
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
FOREMAN BOXING	239,00	TERMINATOR II	239,00
GREMLINS 2	220,00	TINY TOON	239,00
HOME ALONE 2	239,00	TOM & JERRY	239,00
HOOK	239,00	TOP GAMES	239,00
HUMANS	**239,00**	TOXIC CRUSADER	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	**239,00**	TRACK FIELD	239,00
JOE MAC	239,00	ULTIMA	259,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	WAVE RACE	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	**239,00**	WORLD CUP SOCCER	239,00
KINGDOM CRUSADE	**239,00**	WORD ZAPP	239,00
LOONEY TUNES	239,00	XENON 2	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	YOSHI	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 129 F

ALIEN 3	385,00	GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	OUT OF THIS WORLD	TEL
AMAZING TENNIS	TEL	GHOULS N GHOSTS	345,00	PREDATOR 2	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	GLOBAL GLADIATOR	425,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00
ATOMIC RUNNER	395,00	G LOC	425,00	POWER MONGER	385,00
AYRTON SENNA GP	395,00	GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00
BART SIMPSON	385,00	GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00
BATMAN REV. JOKER	385,00	HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00
BIOHAZZARD BATTLE	385,00	INDIANA JONES	385,00	SHINOBI 2	425,00
BULL VS LAKERS	475,00	**JAMES BOND**	**TEL**	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	JAMES POND	285,00	SLIM WORLD	425,00
CHAKAN	**395,00**	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
CHUCK ROCK	425,00	JOHN MADDEN 93	425,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
CRUE BALL	345,00	LAND STAIKER	449,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	**345,00**	LEMMING	425,00	TALE SPIN	385,00
DESERT STRIKE	395,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	TAZMANIA	389,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	LITTLE MERMAID	379,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	T2 : ARCADE GAME	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	THUNDER FORCE IV	395,00
FANTASIA	249,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FATAL FURY	**TEL**	MICKEY ET DONALD	385,00	TMNT : HYPERSTONE HEIST(60Hz)	425,00
FERRARI GP	345,00	NHL PA HOCKEY	425,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
FLASHBACK	**TEL**	OUTLANDER	425,00	WORLD CUP SOCCER	250,00
				WORLD TROPHY SOCCER	425,00

MEGA PROMO !

SONIC 2	329 F	STREET OF RAGE 2	379 F
ALISIA DRAGON	199,00	KID CHAMELEON	190,00
ARROW FLASH	149,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MERCS	149,00
BADOMEN	190,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BLOCK OUT	129,00	O WING	149,00
CRACK DOUWN	150,00	PHELIOS	190,00
DARIUS II	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	RAMBO III (Cartouche française)	199,00
DECAP ATTACK	239,00	ROBOCOD	245,00
DICK TRACY (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
DJ BOY (CF)	129,00	SONIC	150,00
EA ICE HOCKEY	295,00	STEEL EMPIRE	190,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	SUPER MONACO GP	199,00
F1 CIRCUS	190,00	SWORD OF SWODAN	149,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TOKI	199,00
GYNOUG	150,00	TOE JAM EARL	199,00
HELL FIRE	190,00	UNDEADLINE	190,00
JORDAN VS BIRD	295,00	VERITEX	179,00
KLAX	149,00	WANI WANI WORLD	190,00
		WONDERBOY 3	150,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F
+ Alimentation 220 V

NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F
+ NAM 1975 + Alimentation 220 V

ART OF FIGHTING	1490,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	TEL
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	**1490,00**
VIEW POINT	**1490,00**
WORLD HEROE	**1490,00**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245.00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	**450,00**
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	**489,00**
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	**489,00**
WONDER DOG	450,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

COMBO AV + ATOMIC ROBOKID
2 990 F
CARTE JAMMA : LISTE SUR DEMANDE

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : .... **Prénom** : ....
Adresse ....
....
Code Postal :.............................. **Ville** : ....
AGE : .... **Téléphone** : ....

Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❑	SUPER FAMICO ❑	NEGA CE ❑
SUPER NES ❑	NES ❑	GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑	MASTER SYSTEM ❑	GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Carte bleue
❑ Contre-remboursement + 35 F

Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+17

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles



AFTER THE MEGADRIVE, THE CD...

AFTER BURNER III

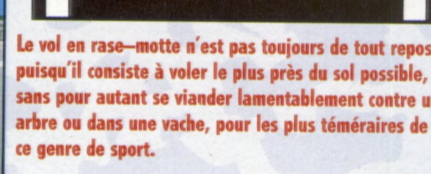


Le F14 Tomcat est un avion américain qui n'est plus d'actualité, ayant été remplacé depuis par le F-15, le Falcon F-16 et le F-18.

Afterburner, c'est vieux comme le monde, on s'en est même lassé. Et pourtant, ce jeu a constitué une petite révolution lors de sa sortie en salle d'arcade à l'époque.
Trazom n'était même pas né lorsque AHL mettait fébrilement ses petites pièces de monnaie dans l'appareil, la main déjà sur le manche à balai prêt à tout détruire. TSR construisait déjà, quant à lui, une forteresse géante et monopolisait pour cela tout le sable du bac, en bas de chez lui, privant ainsi ses petits camarades de leur part de sable pour les pâtés. Bref, il y a très lontemps, sortit un jeu qui allait révolutionner le genre des shoot–them–up en 3D d'arcade. Depuis ce jour mémorable, les grosses machines nous étonnent toujours un peu plus et nos consoles familiales ont bien du mal à suivre. En ce qui concerne la saga Afterburner, la série continue sur Mega–CD (version japonaise) avec le numéro III qui est censé reprendre le flambeau du numéro deux sur Megadrive. Il s'agit, en fait, tout bonnement d'une version sur CD Rom du classique des classiques Afterburner. Pas la peine de vous décrire en long en large et en travers en quoi consiste Afterburner, puisque vous savez tous qu'il s'agit d'un shoot them up en 3D dans lequel vous jouez le rôle d'un pilote de F14 Tomcat qui adore, par dessus tout, les voltiges et les combats de front avec des tonnes d'ennemis. Le jeu se déroule de l'intérieur du cockpit, avec une vue de face du décor qui défile

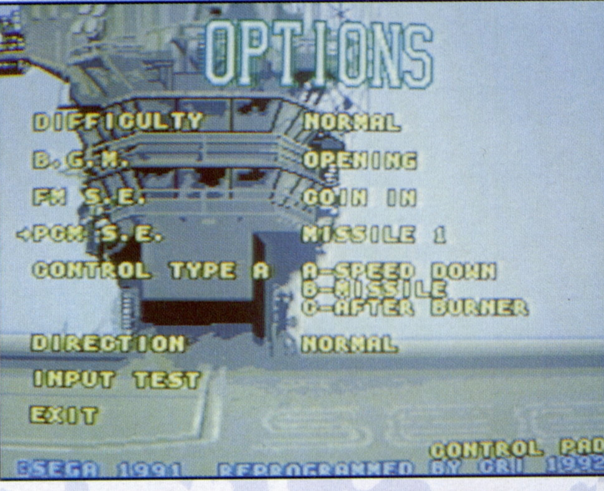
74%



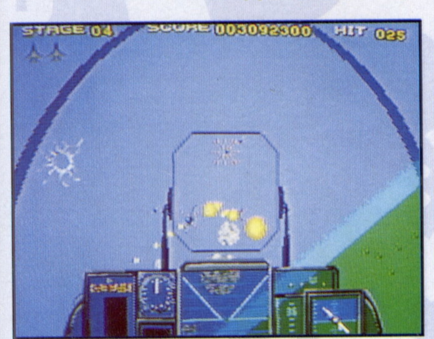


Le vol en rase–motte n'est pas toujours de tout repos puisqu'il consiste à voler le plus près du sol possible, sans pour autant se viander lamentablement contre un arbre ou dans une vache, pour les plus téméraires de ce genre de sport.

et des ennemis qui foncent sur vous. Après une démo qui décoiffe, vous pouvez partir à votre tour latter vos ennemis intercepteurs, qui ne veulent qu'une chose en ce qui vous concerne: que vous alliez jouer aux billes avec les taupes dix mètres dans le sol. Pour éviter ce genre de désagrément, vous pouvez utiliser votre tir continu ou vos missiles à têtes chercheuses en "lockant" vos cibles, au préalable. "Locker" est un terme technique que seuls les pros connaissent (les testeurs de Joypad étant des pros, ils ont compris depuis longtemps ce terme!) Il s'agit, en fait, d'attendre que votre cible soit prise dans un viseur électronique qui vous permet d'envoyer un petit bonbon fourré à la charge nucléaire, droit dans la cible qui n'a alors plus aucune chance de s'échapper. Le Monsieur te dit que tu ne peux pas t'échapper!



Les options sur fond de porte-avion, car vous faites partie de l'aéronavale américaine. C'est-à-dire que vous devez aussi avoir le pied marin puisque vous décollez du pont d'un navire.



Les traces sur le cockpit ne sont pas des merdes de pigeons mais bel et bien des impacts, qui vous montrent à quel point les ennemis sont enragés comme des bêtes.



Un tir continu permet de shooter tout ce qui arrive devant vous sans avoir obligatoirement à utiliser des missiles à têtes chercheuses.



Votre avion d'interception peut effectuer des tours à 360 degrés et il ne faut alors, surtout pas être émotif, sous peine de perdre connaissance et de subir le fameux voile noir. Séquence émotion!

La vue n'est pas tout le temps du cockpit et consiste, comme sur ce cliché, en une vue de derrière le Tomcat. Vous analysez alors encore mieux une prise en chasse.

Ne vous laissez pas impressionner par ses nuages de fumée dans le ciel. Ce sont vos propres missiles qui ont fait des dégâts dans la flotte ennemie.

- Une adaptation difficile au départ.
- Un jeu vaste.
- Des musiques superbes.

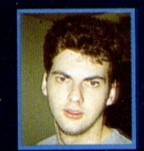


- Des graphismes nuls.
- Pas de bruitages.



Je suis déçu, bien que je ne m'attendais pas à du tout bon. Que les choses soient bien claires: même avec un CD Rom, on ne pourra jamais adapter un jeu d'arcade tel qu'Afterburner sur une console familiale comme la Megadrive. Non que j'en veuille aux consoles familiales, mais plutôt parce qu'une machine d'arcade utilise l'équivalent de trois de ces consoles, il ne faut donc pas rêver. Et quand les développeurs ne font aucun effort pour pallier au manque de couleurs ou à la difficulté d'une telle adaptation, on se demande pour qui l'on nous prend. Pour des cons, ah! Ok, ok! Je ne vois pas la différence avec la version NEC par exemple (un jeu sur carte) et que très peu de progrès par rapport à Afterburner II sur Megadrive. Les musiques sont heureusement attractives. Pour le reste, c'est vraiment indigne d'un nouvel appareil aussi prometteur que le Méga-CD, une honte mes chers frères, même si la tâche était rude au départ.

OLIVIER



Superbe en arcade, relativement réussi sur cartouche sous le nom d'After Burner II, After Burner III en Mega CD n'apporte pas grand-chose par rapport à ce que l'on connaissait. En fait, on est même complètement déçu par cette réalisation car, très franchement, on s'attendait à mieux, à beaucoup mieux. Seule la démo est superbe; une fois que le jeu commence, on tombe de haut. Les graphismes sont simples, trop simples, ridicules même. Côté bruitage, même plan et pourtant nous sommes sur un CD Rom, une honte. Seules, les musiques viennent un peu racheter l'ensemble mais cela ne suffit pas car After Burner III sombre dans un abîme obscur dès que l'on commence à jouer. Pas plaisant du tout, After Burner III est même carrément galère à jouer, bref, un mauvais jeu sur Mega CD, un de plus me direz-vous!

J'm DESTROY

MACHINE : MEGA CD
EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 17
TOTAL : 74%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



NINJA G

NINJA QUI NINJA LE DERNIER.

Ryu est sans doute le ninja le plus connu des jeux vidéos. Ninja Gaiden est, en effet, l'un des jeux d'arcade les plus convertis sur console (avec Shinobi). Vous ne pouvez nier avoir déjà vu ces personnages en jean et tee-shirt rouge avec un masque de hockeyeur sur glace, qui peuplent les rues de Ninja Gaiden. Car il s'agit d'un beat-them-up, un vrai de vrai! Le système est le même que dans Street of Rage, c'est-à-dire que vous pouvez faire aller votre personnage en profondeur et pas seulement en avant ou en arrière. Cela permet de nombreuses variantes dans les combats puisque l'action ne se passe pas uniquement dans un plan (comme c'est le cas par exemple dans Super Shinobi). Comme je sais que vous êtes friand de belles histoires, de scénarii bétons, je m'en vais vous conter la légende de Ninja Gaiden, accrochez-vous au pinceau! Vous êtes le plus beau et le plus fort des Ninjas et vous luttez contre un parrain du crime qui a enlevé votre super nana vachement désirable, ah que! Vous avez les nerfs et vous traversez des niveaux truffés d'ennemis, tous à la solde du parrain du crime. Un tel scénar' mérite bien quelques lignes car c'est bien la première fois que l'on se trouve confronté à ce genre de situation dramatique! Quoiqu'il en soit, grâce à ce scénario, vous allez pouvoir voir du pays. Le jeu va, en effet, vous mener dans des rues sombres, sur des toits, aux sports d'hiver, dans des bars, devant des tripots, dans des hangars et même dans la biblilothèque perso du méchant-vilain-pas-beau qui a fait enlever la femme qui vous fait frémir, les ninjas savent être romatiques! Vous pouvez exécuter toute une panoplie de mouvements, qui se terminent tous par un caramel bien placé dans la tronche de l'ennemi se trouvant devant vous. Mais attention! Pour réussir ce genre de chose, il faut être à bonne distance de votre ennemi, car les coups demandent la même précision que dans la réalité. N'oubliez pas que l'on peut aussi aller en profondeur dans Ninja Gaiden. Les coups de poing et de pied peuvent être combinés avec le saut et il est même possible de réaliser un superbe coup spécial, bim bam boum !



Une des rares apparitions féminines du jeu, et quelle apparition! Ne vous laissez pas troubler par de si belles jambes, il risquerait de vous en cuire! D'autant que son mec se trouve juste derrière elle!

LES DIFFERENTS COUPS DE RYU



LE COUP SPECIAL
Ce coup peut être réalisé à tout moment par combinaison des touches. Il permet de faire valser tout ce qui se trouve à l'écran, mais vous coûte un point de vie.



LE HIP HOP SUR LA TETE !
Ce moulinet sur la tête vous permettra de donner des coups de pied aux ennemis qui sont trop collants.



LE COUP DE POING



LE COUP DE PIED

LE COUDE PIED EN SAUTANT
Vous réussirez ce superbe coup en combinant le saut et le coup de pied.

LES BOSS DE FINS DE NIVEAUX SONT CORIACES

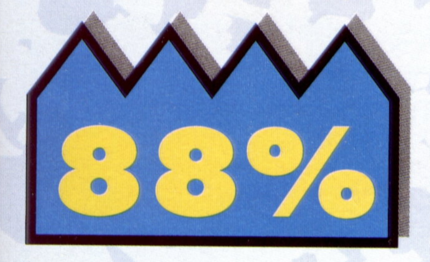




Vous trouverez des Boss à la fin de chaque niveau et devrez obligatoirement les vaincre pour espérer passer au niveau suivant. Ici, le boss boxeur du premier niveau ne posera pas véritablement de problème aux habitués de la baston. Le boss de fin du niveau 3 se compose, en fait, de trois géants munis de griffes.

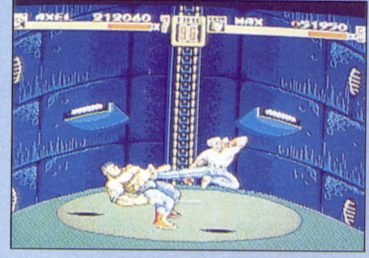


Une autre apparition de femelles enragées, les amazones et les voltigeuses. Ces dernières sont accrochées à des filins d'hélicoptères et vous matraquent dès qu'elles sont assez proches de vous. Les amazones, quant à elles, vous attendent sagement sur les plates-formes inférieures au cas ou il vous viendrait l'envie de fuire



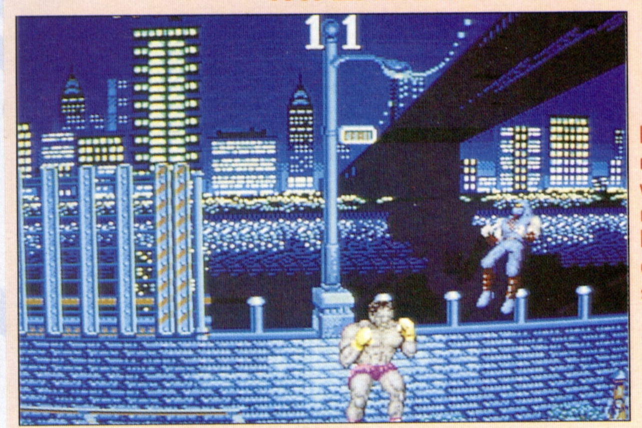
FACE À FACE
NINJA GAIDEN contre STREETS OF RAGE II

Je ne compare pas ces deux jeux parce qu'ils font tous deux partie du genre beat-them-up sur Megadrive, mais surtout parce que les déplacements des personnages sont identiques dans les deux cas. D'entrée, Streets of Rage II se détache par le choix des personnages et le nombre de coups disponible. Et pour terminer le tableau, il est impossible de jouer à deux (et encore moins simultanément) à Ninja Gaiden. Pas question, comme dans Street, de s'épauler tout au long du jeu. On ne trouve pas non plus de scrollings en diagonale dans Ninja Gaiden. Et les graphismes? Là, la différence est plus difficile à cerner. Au final, Ninja Gaiden est distancé sans pour autant être à jeter à la poubelle, loin de là. Ceci prouve la formidable valeur de Street Of Rage II, car Ninja Gaiden est un très bon jeu.



GAIDEN

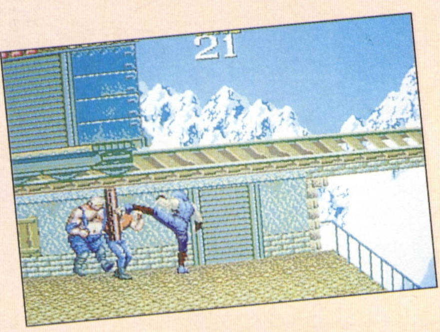
TOUS LES NIVEAUX DE NINJA GAIDEN



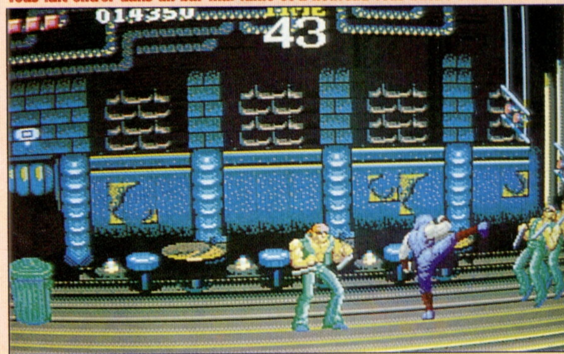
NIVEAU 1 : Le premier niveau est un niveau d'entraînement au cours duquel vous ferez connaissance avec les mouvements de Ryu. Vous longez les bords du fleuve jusqu'au Boss de fin qui est un puissant boxeur. Un seul sous-niveau.



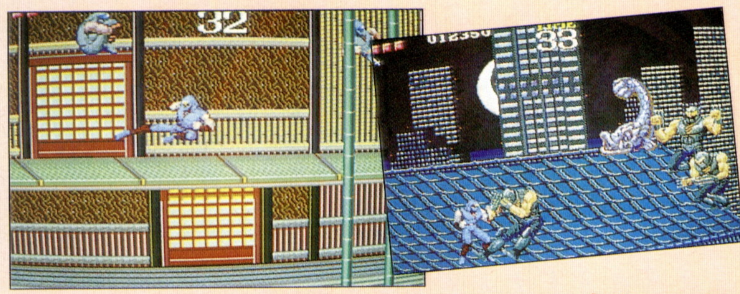
NIVEAU 4 : Le premier et le deuxième sous-niveau vous font traverser des rues et escalader des échafaudages tout en continuant à lutter contre de nouveaux personnages. Vous découvrirez ainsi de nouvelles amazones habillées de jaune et de gros bûcherons chauves et munis de planches. Le troisième sous-niveau vous fait entrer dans un bar mal famé et à nouveau vous battre sans relâche.



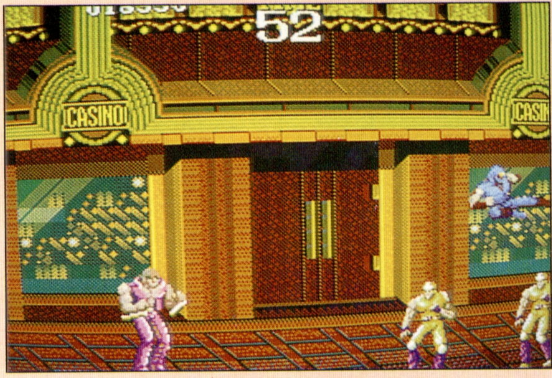




NIVEAU 2 : Retour à la nature pour ce niveau contenant deux sous-niveaux? le premier vous fait partir aux sports d'hiver avec un pont de chemin de fer à traverser si vous n'avez pas le vertige. Un ninja n'a jamais le vertige! Admirez au passage les superbes paysages montagneux et enneigés du décor de fond. Le second sous-niveau vous fait traverser des chutes d'eau. Vous rencontrerez des amazones superbes et des voltigeuses qui vous matraqueront d'un hélicoptère.

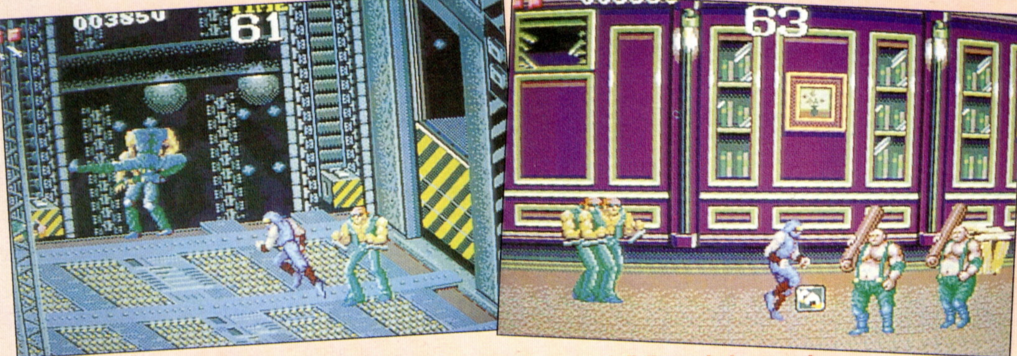


NIVEAU 3 : Après un premier sous-niveau à nouveau urbain, vous traverserez un deuxième sous-niveau à l'intérieur d'une maison traditionnelle avec des murs en bambou, et toujours, ces terribles ninjas bleus et verts qui copient votre style! Le troisième sous-niveau vous fera parcourir les toits de la ville avec un boss de fin de niveau qui est constitué de trois molosses armés de griffes.



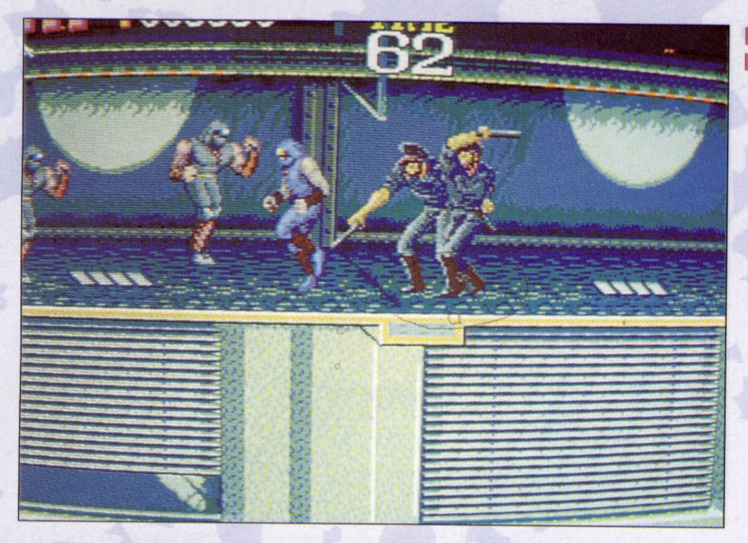
NIVEAU 5 : Le premier sous-niveau se déroule sur des structures métalliques et vous fait faire la connaissance de nouveaux ennemis qui ont les deux avant–bras protégés par des bâtons de bois. Les deux autres sous-niveaux se passent dans les rues chaudes de la ville, devant un casion. Attention au grand vilan-pas-beau en rose.

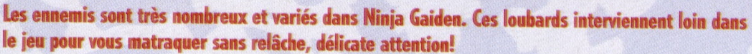
NIVEAU 7 : Dans le premier sous-niveau, vous vous trouvez aux portes de l'usine du boss final. Attention aux gros crochets qui pendent. Le deuxième sous-niveau vous fait pénétrer dans l'antre du big boss. Mais le pire reste à venir: le troisième sous-niveau et son laboratoire secret de manipulations génétiques. La fin est proche, courage!





NIVEAU 6 : Le permier sous-niveau se déroule dans un hall d'usine, le deuxième dans des entrepôts et le dernier dans une bibliothèque. Il faut bien se cultiver un peu! Dans cet avant-dernier niveau, vous rencontrez tous les ennemis précédents et en découvrez encore de nouveaux comme les matraqueurs.





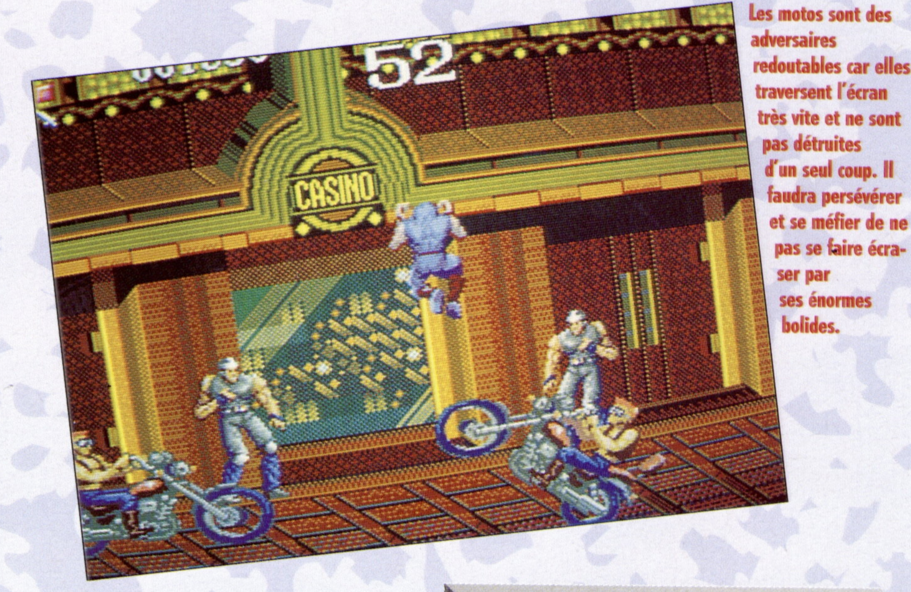
Les ennemis sont très nombreux et variés dans Ninja Gaiden. Ces loubards interviennent loin dans le jeu pour vous matraquer sans relâche, délicate attention!

Il est souvent possible de sauter à un étage ou une plate-forme supérieure. Pour cela, Ryu exécute un superbe roulé-boulé.



N'oubliez pas de récupérer des bonus de santé au cours du jeu, vous en aurez bien besoin.

Les motos sont des adversaires redoutables car elles traversent l'écran très vite et ne sont pas détruites d'un seul coup. Il faudra persévérer et se méfier de ne pas se faire écraser par ses énormes bolides.

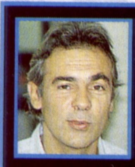




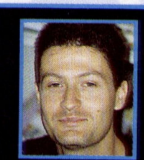
- Un vrai beat-them-up avec profondeur.
- Toutes les sensations du jeu d'arcade original.
- Un jeu vaste et long.



- Des niveaux inégaux en ce qui concerne les graphismes.



Ninja Gaiden, dont certaines version portent le nom de Shadow Warriors, a inspiré un très grand nombre de jeux sur la plupart des consoles. La version Megadrive est une adaptation très libre du jeu d'arcade original, qui bénéficie d'une réalisation soignée. Les amateurs de baston vont se régaler, car l'action ne présente aucun temps mort, comme il se doit dans ce type de jeu. De plus, le jeu est suffisamment vaste pour que l'on passe un bon moment en compagnie du ninja. Il est quand même dommage que cet excellent beat them up arrive presque en même temps que Streets of Rage 2 qui risque fort de lui faire de l'ombre, d'autant plus que Ninja Gaiden ne se joue pas à deux. AHL



Enfin, le vrai Ninja Gaiden sur Megadrive, celui qu'on a aimé en arcade avec les mêmes ennemis mais des niveaux différents. La qualité technique du jeu n'est pas démentielle mais tient largement la route. Disons que c'est toujours cet éternel problème de manque de couleurs et de graphismes granuleux qui empêche le jeu d'être un super hit. Car l'action est au rendez-vous dans ce beat-them-up à la Street Of Rage. Les coups sont nombreux, les ennemis variés et le jeu assez difficile et long. L'ambiance est délibérément Ninja et les musiques entraînantes. Ninja Gaiden est, avec Super Shinobi III, le meilleur jeu du genre du moment. On attend maintenant Street Of Rage II. OLIVIER

EDITEUR : SEGA
GENRE : BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 88%



NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHERS**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRETS À ETRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F** — ACTION REPLAY PRO **395F** — LA "DYNA 1" **129F**

– TOP 10 –

Magical Quest	445 F
Super Mario Kart	395 F
Streetfighter 2	495 F
Death Valley Rally	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Prince of Persia	395 F
Amazing Tennis	395 F
Legend of Zelda	375 F
Contra 3	395 F
NCAA Basketball	395 F

Act Raiser	395 F
Addams Family	395 F
Adventure Island	395 F
All Star Challenge	395 F
Arcana	395 F
Battle Tank	345 F
Best of Best Karaté	395 F
Bulls vs Blazers	395 F
Castlevania 4	395 F
Chuck Rock	395 F
Desert Strike	395 F
Dinocity	345 F
Dragon's Lair	495 F
Earth Defense	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F
F Zéro	395 F
Faceball 2000	295 F
Final Fantasy 2	395 F
Final F. Mystic. Quest	395 F
Final Fight	395 F
G.F. KO Boxing	345 F
Gun Force	395 F
Hook	395 F
James Pond JR	395 F
J. Connors Tennis	395 F
Joe and Mac	395 F
Kablooey	345 F
King of Monsters	395 F
Lemmings	395 F
Magic Sworld	395 F
Mystical Ninja	395 F
NHL Hockey	395 F
Out of This World	395 F
Pebble Beach Golf	395 F
Phalanx	395 F
Pilot Wings	395 F
Pitfighter	345 F
Play Action Football	345 F
Populous	395 F
Push Over	395 F
Race Drivin	345 F
Rampart	395 F
Rival Turf	345 F
Robocop 3	345 F
Skin's Game Golf	395 F
Soul Blazer	395 F
Space Megaforce	395 F
Spanky's Quest	345 F
Spiderman vs X Men	395 F
Strike Gunner	345 F
Super Bowling	345 F
Super Buster Bros	395 F
Super Double Dragon	395 F
Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Super Kick Off	395 F
Super off Road	395 F
Super Smash TV	345 F
Super Soccer	395 F
Super Soccer Champ.	395 F
Super Tennis	395 F
The Chessmaster	395 F
The Simpson's	395 F
Thunderspirits	345 F
Top Gear	395 F
UN Squadron	395 F
Wing Commander	395 F
Wings 2	395 F
World League Soccer	395 F
WWF Wrestlemania	395 F

MEGADRIVE FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**

– TOP 10 –

Sonic 2	345 F
Street of Rage 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Thunderforce IV	345 F
Batman Returns	345 F
European Club Soccer	395 F
Tazmania	395 F
LHX Attack Chopper	345 F
Team USA Basketball	345 F
Talespin	345 F

PROMOTIONS H.D.Shop

Aquatic Games	345 F
Art Alive	245 F
Buck Rogers	345 F
Cadash	295 F
John Madden 2	295 F
Mario Lemieux	295 F
Robocod	295 F
Slime World	245 F
Smash TV	345 F
Talmits Adventure	345 F
The Simpson's	345 F

Aliens 3	395 F
Ariel Little Mermaid	345 F
Atomic Runner	395 F
Back to future 3	345 F
Batman	395 F
Beast 2	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
Captain America	395 F
Chakan	345 F
Chuck Rock	395 F
D.R. Supreme Court	395 F
Desert Strike	395 F
Double Dragon	395 F
Dragon's Fury	395 F
Dungeon and Dragons	445 F
E.Holyfield Real Box.	395 F
EA Hockey	395 F
Ecco le Dauphin	345 F
F 22 Interceptor	395 F
Galahad	345 F
Greendog	345 F
Home Alone	345 F
Indy Last Crusade	345 F
Jennif. Capriati Tennis	395 F
John Madden 93	345 F
Jordan Vs Birds	345 F
Kid Chameleon	345 F
Leaderboard	345 F
Lemmings	345 F
Lotus Turbo Challenge	345 F
Mickey Mouse	345 F
Mystical Fighter	395 F
NHLPA Hockey 93	345 F
Olympic Gold	395 F
Pacmania	395 F
Populous	395 F
Predator 2	345 F
Rampart	395 F
Risky Woods	345 F
Senna Grand Prix	445 F
Shining and Darkness	395 F
Side Pocket	395 F
Sonic Hedgehog	395 F
Speedball 2	345 F
Steel Empire	395 F
Street of Rage	395 F
Super Fantasy Zone	345 F
T2 Arcade Game	345 F
Terminator	395 F
Toki	345 F
Wonderb. in Monsterw.	395 F
WWF Wrestlemania	345 F

GAMEBOY

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Tom and Jerry	225 F
Prince of Persia	225 F
Terminator 2	225 F
Track and Field	225 F
Mickey Danger. Chase	225 F
Spiderman 2	225 F
Dr Franken	225 F
Turtles Ninja 2	225 F

PROMOTIONS H.D.Shop

G.F. KO Boxing	175 F
Ninja Taro	175 F
Soccermania	175 F
Spy VS Spy 2	175 F
Swamp Thing	175 F
Track and Meet	175 F

4 in 1 Fun Pack	225 F
Addams Family	225 F
Adventure Island	225 F
Alley Way	195 F
Batman	225 F
Batman Return of joker	225 F
Battle Toads	225 F
Best of Best Karate	225 F
Bionic Commando	225 F
Blades of Steel	225 F
Blues Brothers	225 F
Boxxle n2	225 F
Bugs Bunny 2	225 F
Chessmaster	225 F
Double Dragon3	225 F
Double Dribble	225 F
Ferrari Grd Prix	225 F
Final Fantasy 2	295 F
Final Fantasy Advent.	295 F
Golf	195 F
Hit the Ice	225 F
Kirby's Dreamland	225 F
Looney Tunes	225 F
Mac Donald Land	245 F
Marble Madness	225 F
Megaman2	225 F
Megaman3	225 F
Pacman	225 F
Parasol Star	225 F
Prince Vaillant	245 F
Robocop 2	225 F
Rogger Rabbit	225 F
Simpson's n2	225 F
Speedball2	225 F
Starwars	225 F
Super Kick Off	225 F
Super Marioland	195 F
T2 Arcade Game	225 F
Tennis	195 F
The Simpsons	225 F
Tiny Toon	225 F
Turtles Ninja	225 F
Ultima Ruines	295 F
World Circuit Séries	225 F
WWF Superstars 2	225 F

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **89F**
(Loupe)
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

– TOP 10 –

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Senna Grand Prix	245 F
Terminator	245 F

Aerial Assault	225 F
Alien Syndrome	225 F
Chessmaster	225 F
Chuck Rock	245 F
Crystal Warriors	295 F
Defender Oasis	295 F
Devilish	225 F
Donald Duck	245 F
Fantasy Zone	225 F
G Loc (Afterb. 2)	225 F
G. Foreman Box.	295 F
Golden Axe	245 F
Halley wars	225 F
Joe Montana	225 F
Leaderboard	225 F
Marble Madness	245 F
Mickey Mouse	245 F
Ninja Gaiden	225 F
Olympic Gold	245 F
Out Run	225 F
Out Run Europa	295 F
Paperboy	245 F
Pengo	195 F
Popils	225 F
Psychic World	195 F
Shinobi	245 F
Slider	225 F
Smash TV	195 F
Sonic Hedgehog	245 F
Spiderman	225 F
Super Kick Off	245 F
Super Monaco GP	225 F
Super of Road	225 F
The Simpson's	225 F
Wimbledon Tennis	245 F
Wonderb. Dragon's Trap	245 F
Woody Pop	195 F

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI

BON DE CDE - RETOURNER A :
SFT-Hard Discount Shop
BP 49 - 06560 VALBONNE

NOM - PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL .... N° carte bleue : . . . .

REGLEMENT :
☐ Chèque Bancaire
☐ CCP
☐ Je préfère payer au facteur (+29F)
☐ Carte-bleue :
Date d'expiration ___/___
Signature :

TITRES 14-JOYPAD	CONSOLE	PRI
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20
	Total à payer	

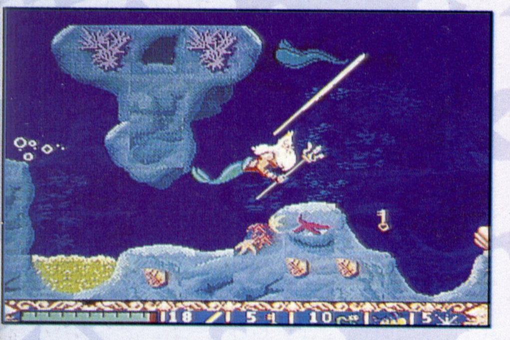


SOUS, L'OCEAN ! SOUS, L'OCEAN !

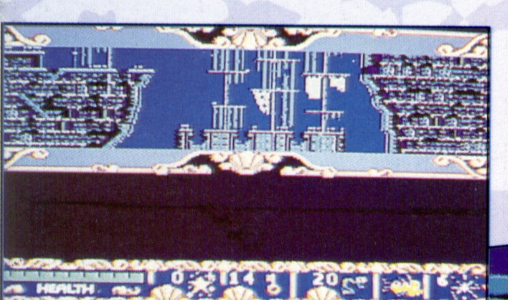


Les connaisseurs auront reconnu Ursula, la sorcière des mers, avec, à gauche, le roi triton sous la forme d'une larve. Pas beau le papa.

ARIEL THE LITTLE MERMAID



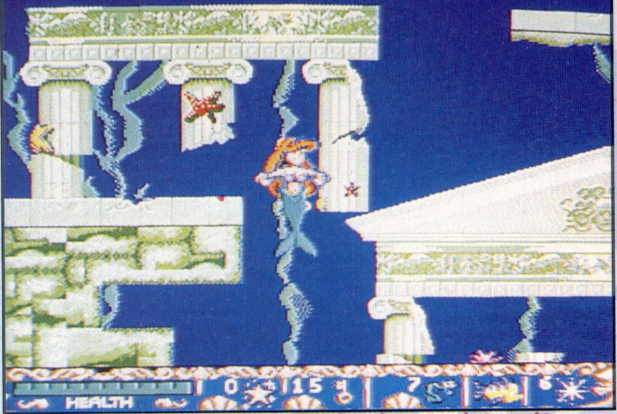
Non seulement il est possible d'interpréter Ariel, mais vous pouvez aussi jouer le rôle de son papa. Cela ne change absolument rien au niveau du jeu, mais l'histoire, elle, varie! Le papa n'est plus le prisonnier d'Ursula, mais c'est Ariel. Les hommes tritons sont toujours maudits et la sorcière est derrière tout ça! Vous savez tout!



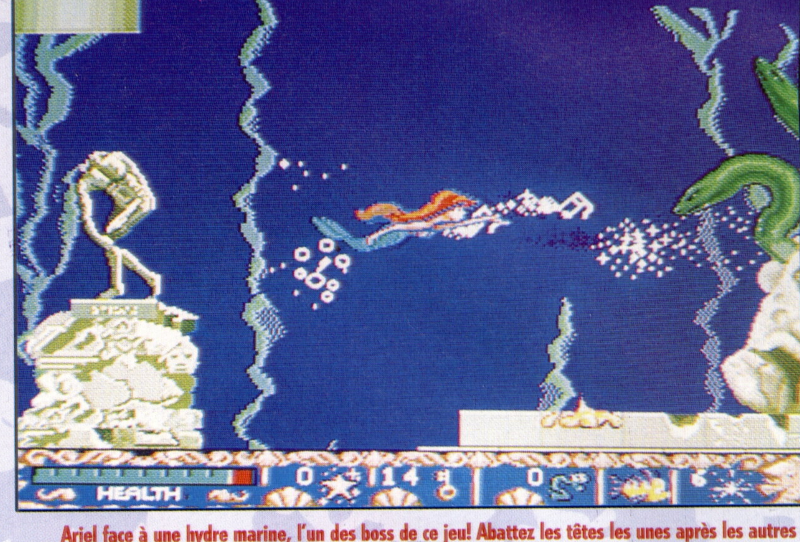
En cours de jeu, jetez donc un oeil sur la carte qui vous indiquera les positions des hommes tritons à libérer. De quoi faire un travail aussi rapide qu'efficace.

Enfin ! La petite Sirène, Ariel, la plus séduisante de toutes les créations de Walt Disney nous arrive sur la Megadrive. Blanche Neige, Cendrillon et même Belle du récent Beauty and The Beast sont battues par cette ado de seize ans, malade de rester au fond de l'Océan chez le peuple des Tritons. Je pourrais vous en parler des heures durant, surtout qu'au moment même où j'écris ces quelques lignes, la poupée d'Ariel trône sur l'écran de mon PC, que le CDV traîne à quelques pas et que le jeu (Nathan) destiné aux 5-8 ans est juste derrière moi, mais, je me contenterai de l'essentiel, pour éviter qu'AHL me dise "ça swing? Mais t'es pas net". Dans ce jeu, plus question d'aller à la surface chercher le Prince Eric. Le Prince Eric, on le range dans un petit tiroir, on l'oublie au fond de son grenier; de toute façon, il gêne même dans le dessin animé! De la jalousie? Et alors? Ursula, elle, est toujours là, et toute l'histoire tourne autour d'un maléfique complot. La sorcière des mers a en effet transformé le peuple des hommes tritons en larves infâmes, croisement entre Bernard Tapie pour le regard, et Françoise S. pour la forme (la poudre ça use!) Pour Ariel, seule et miraculeuse rescapée (pour la variante avec le papa voir les légendes) va donc partir secourir le peuple triton et, surtout, son brave papa, prisonnier d'Ursula en personne! Traversez la demi-douzaine de niveaux, secourez les tritons et affrontez les boss avant d'en arriver à Ursula en chair et en tentacules pour l'ultime rencontre. Pour ce qui est de la fin, vous aurez droit à une image très colorée... mais je vous laisse la découvrir seul !

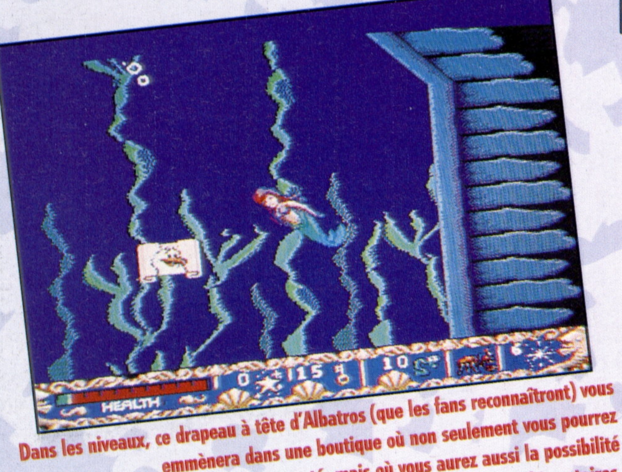




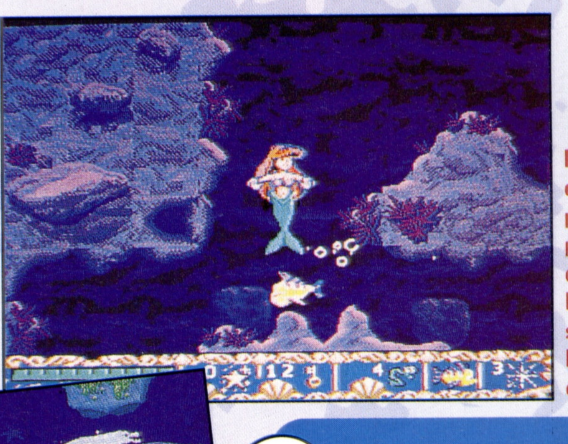
Aux différents niveaux de ce jeu correspondent, bien sûr, plusieurs décors. Voici Ariel dans une cité engloutie. Rien à voir avec le dessin animé, mais c'est plutôt beau, alors pourquoi s'en priver!



Ariel face à une hydre marine, l'un des boss de ce jeu! Abattez les têtes les unes après les autres pour finalement libérer encore des hommes tritons et, surtout, pour passer au niveau suivant.



Dans les niveaux, ce drapeau à tête d'Albatros (que les fans reconnaîtront) vous emmènera dans une boutique où non seulement vous pourrez vous refaire une santé, mais où vous aurez aussi la possibilité d'acheter des pouvoirs supplémentaires.



Flounder, l'un des amis d'Ariel, lui servira à pousser les blocs de pierre. C'est ainsi que dans le premier niveau, Flounder sera indispensable pour pénétrer à l'intérieur du bateau englouti.

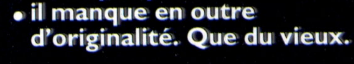


Les fameuses murènes, agents d'Ursula. Evitez les ou bien tirez leur dessus, c'est au choix! A droite, l'une des larves, homme triton à libérer. Entrez en contact avec elle et le tour est joué, le sortilège est rompu.

- c'est la Petite Sirène !!!
- des sprites bien faits.

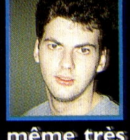


- le jeu est trop facile et trop répétitif.
- il manque en outre d'originalité. Que du vieux.





S'il me faut juger de la Petite Sirène, le verdict à rendre est simple: fantastique, fabuleux, génial, divin, excellent, extraordinaire, exceptionnel... vous me suivez. S'il me faut parler du jeu sur Megadrive (alors qu'il ne devrait pas tarder à arriver sur la NES), je suis déjà moins enthousiaste. Avant d'en dire plus, disons tout de suite que le jeu s'adresse au public le plus jeune. Le niveau de difficulté et l'action en elle- même se mettent à la portée des joueurs les plus débutants. Autant débuter agréablement. Pour les autres, on ne peut par dire que le triple rapport temps/ argent/plaisir soit idéal. Le jeu est beaucoup trop répétitif et trop facile. Le public d'Ariel était déjà ciblé: les plus jeunes, et les fans de Walt Disney dont je suis un membre actif ! T.S.R.



Bien qu'Ariel et Ecco soient deux personnages qui se déplacent dans le même univers liquide, ces deux titres n'ont vraiment pas grand-chose à voir l'un avec l'autre. Si l'un est beau, voire même très beau, l'autre est largement plus craignos et ce, pratiquement à tous les niveaux. Si l'on excepte les sprites qui ne sont pas trop moches, tout le reste dans ce titre n'est pas vraiment terrible, pour ne pas dire autre chose. Eh oui, si la réalisation ne suit pas vraiment, l'intérêt est également plus que déplorable et seuls, les jeunes, les très jeunes enfants, enfin ceux qui peuvent tout juste tenir un joypad à la main seront satisfaits. Si vous avez donc plus de 4 ans et demi, il est inutile que vous jetiez un coup d'oeil sur la Petite Sirène qui ne vous offrira aucune satisfaction particulière. Je dirai même que l'ennui est le mot qui revient le plus fréquemment lorsque l'on joue à Ariel. J'm DESTROY

EDITEUR: SEGA
MACHINE: MEGADRIVE FRANCAISE
TAILLE CARTOUCHE: 8MB
GENRE: ACTION
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUES: 3

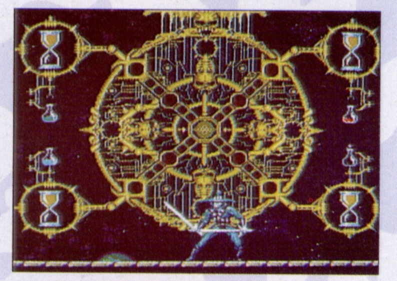
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
SON: 13
MANIABILITE: 13
GLOBAL: +10 ANS 61%

MEGA DRIVE

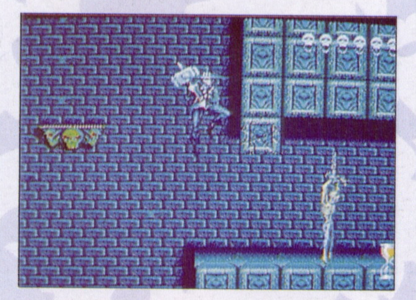
CHAK
THE FOREV

J'AI DÉFIÉ LA MORT...

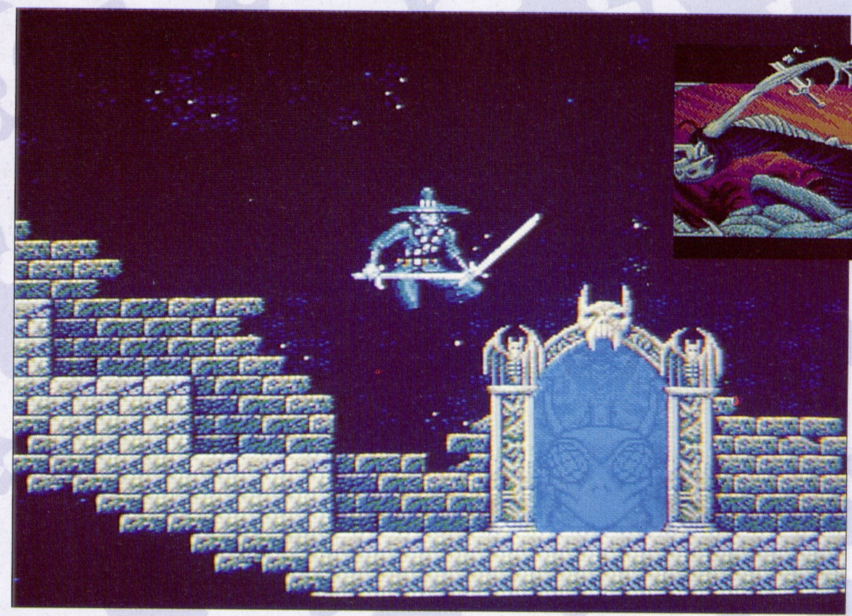
Chakan était un mec hyper modeste qui se trouvait être le meilleur combattant du royaume. Comme Chakan était un mec vachement timide et pas du tout sûr de lui, il décida d'aller affronter la mort directement, sans pour cela passer par la case départ. Ce dernier ayant en effet vaincu tout ce qui se déplaçait sur deux jambes et qui portait une épée, ne trouvait plus d'adversaire à sa taille. D'habitude, dans ce genre d'histoire, le héros lutte contre la Mort et s'en prend plein la poire pour pas un rond. Eh bien, dans le cas de Chakan, pas de problème, la Mort se prend une ratatinée sans précédent. Le problème pour Chakan, c'est qu'il avait fait un pacte avec celle-ci: s'il perdait, il lui donnait son âme, s'il gagnait, il avait l'éternité devant lui. Victoire à double tranchant donc, puisque Chakan est désormais obligé de se payer tous les monstres de l'éternité (c'est la doc qui le dit) pour un combat sans fin, ouah c'est beau! Le nouveau métier de Chakan, c'est fossoyeur des ténèbres, il doit vraiment tuer tout ce qui arrive au ciel; super job! Comme notre héros en a carrément ras le bol, il décide de se tailler à l'anglaise, via les quatre portes du monde (Terre, Eau, Feu et Air). Dans chacun des quatre mondes (vous y pénétrez par des portes temporelles), vous devrez vous payer trois niveaux par plan. Je vous explique, il y a le plan terrestre et le plan élémentaire; dans chaque plan se trouvent trois niveaux et dans chaque niveau, ahhhhhhh.....



Le point de départ du jeu est aussi un point de ralliement puisque vous pouvez vous retrouver à cet endroit en utilisant un sort magique bien particulier. Sur les quatre diagonales, sont représentés les niveaux du jeu. les points se remplissent lorsque vous avez terminé un niveau.

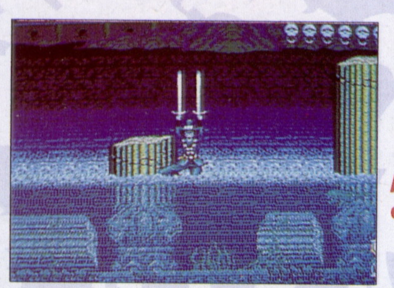


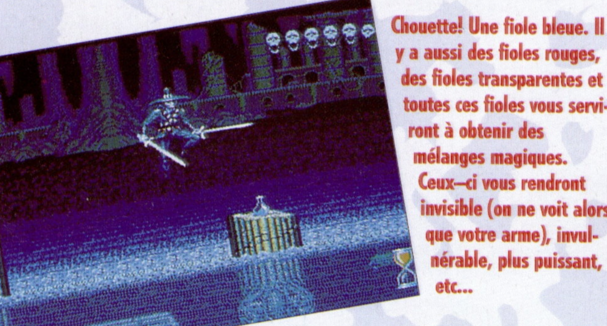
Vous récupérez des armes au cours de votre aventure. Vous pourrez ainsi utiliser deux épées, une faucille ou encore un marteau comme sur ce diché. Certaines armes sont nécessaires pour passer ou tuer un ennemi. Ici, il faut impérativement utiliser le marteau pour briser le mur qui cache le prisonnier pendu par les mains. Ce dernier ne vous attendait plus!



Avec les deux épées (l'arme que vous possédez au départ), vous pouvez couper en rondelles tout ce qui se trouve au-dessus, à côté, mais aussi en diagonale.

Cette porte vous mènera dans l'un des quatre mondes du jeu. Chaque fois que vous périssez, vous revenez à cette porte. En fait, les vies sont infinies. Lorsque vous jouez, vous possédez une barre de vie qui, lorsqu'elle est vide, vous renvoie à cette porte. Seul le temps est limité.





Chouette! Une fiole bleue. Il y a aussi des fioles rouges, des fioles transparentes et toutes ces fioles vous serviront à obtenir des mélanges magiques. Ceux-ci vous rendront invisible (on ne voit alors que votre arme), invulnérable, plus puissant, etc...





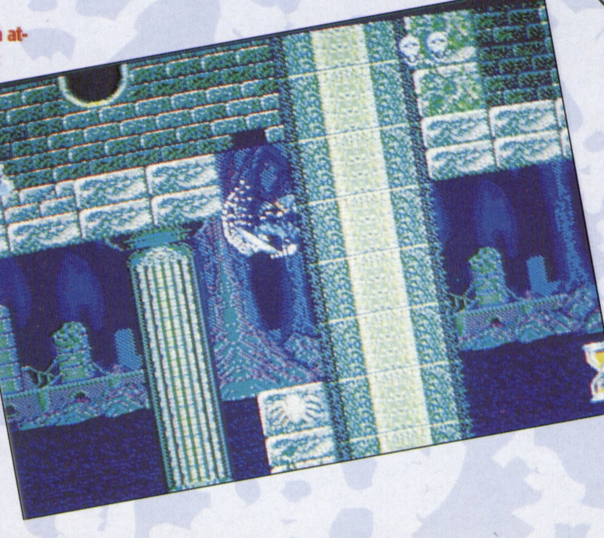
AN
VER MAN





- Des graphismes superbes et des digits sonores terrifiantes.
- Une ambiance de film d'horreur.
- Des armes et des sorts magiques géniaux.

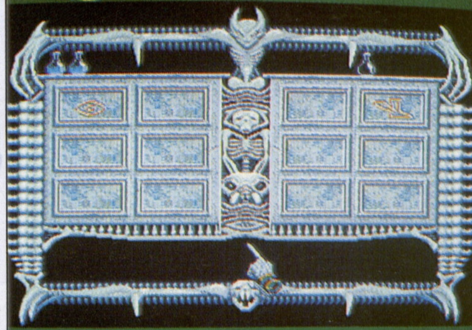
- Une maniabilité quelquefois limitée lors de certains passages difficiles.



Lorsque un endroit à atteindre est trop haut par un simple saut, il vous suffit de réaliser un superbe tourné–boulé dans les airs et vous irez très haut. Pour réaliser ce super saut (qui intervient énormément dans le jeu), il faut d'abord réaliser un saut normal puis réappuyer sur le même bouton pendant le saut.



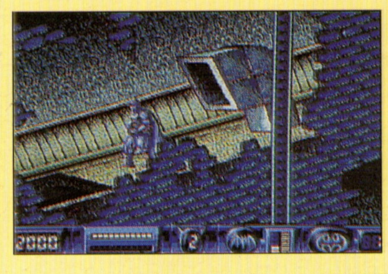
Cet écran est accessible par pression sur le bouton Start. Il permet de réaliser des mélanges de potions pour bénéficier de sorts magiques. Il montre aussi quelles sont les armes transportées.

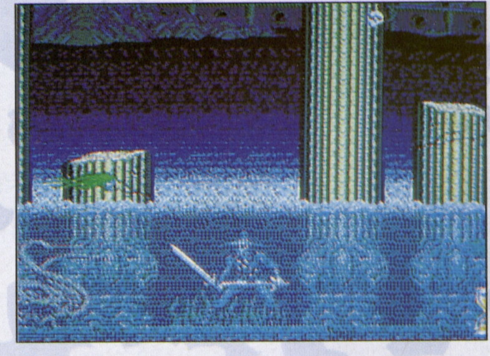




CHAKAN CONTRE BATMAN RETURNS

Les deux jeux sont assez similaires dans les graphismes (cet aspect granuleux) et dans le mode d'action. Ils proposent de même des univers bien spécifiques et une ambiance soignée. Jeux d'action ponctués d'un poil d'aventure, ils satisferont le même genre de joueurs sur Megadrive, à savoir ceux qui aiment frapper et sauter sur des plates–formes instables. Les nerfs sont donc à vif dans les deux jeux mais Chakan se détache nettement par ses items de magie à trouver et à mélanger, et ses graphismes plus sympas que ceux de Batman Returns. Je préfère Chakan et je joue depuis bien plus longtemps à ce jeu qu'à batman Returns que j'ai abandonné avant la fin.

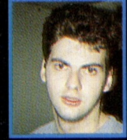




Méfiez–vous de cette pieuvre car vos mouvements sont considérablement ralentis dans l'eau. Le meilleur moyen est de sauter en tournoyant.



Ce jeu constitue une agréable surprise pour les possesseurs de Megadrive car son niveau technique est placé très haut. On retrouve toujours ce côté granuleux des graphismes et ce manque de couleurs fortement éclipsé par de superbes graphismes et des dégradés de couleurs intéressants. De plus, l'intérêt de Chakan justifie complètement le 90% puisqu'il s'agit, outre les combats, de rechercher des fioles et de les mélanger pour donner différents effets magiques. Un peu d'aventure donc, pour un jeu tout de même basé sur l'action, les plates–formes et la baston. Les armes différentes (et leurs usages), les passages au millimètre et la superbe ambiance nécrologique font de ce jeu un petit bijou. OLIVIER



Sous des aspects de jeu d'action classique où le sang gerbe de tous les côtés, Chakan est en fait un jeu particulièrement intéressant qui comporte également une bonne part d'aventure. Plus riche donc que la plupart des jeux sur cette console, les graphismes de Chakan-The Forever Man sont également excellents. Bien que que parfois un peu pauvres dans les premières secondes, par la suite on se régale. Le problème des couleurs (ne croyez pas que ce soit une obsession de ma part, mais la Megadrive a de réels problèmes à ce niveau) a été brillamment résolu par les programmeurs et les graphistes qui nous offrent, avec cette réalisation, un très bon produit. Egalement performant au niveau de la musique et des bruitages, digitalisés de surcroît, je ne vois aucune raison de ne pas se procurer ce titre.

J'm DESTROY



EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS :1
CONTINUES : INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX : 24

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 91%

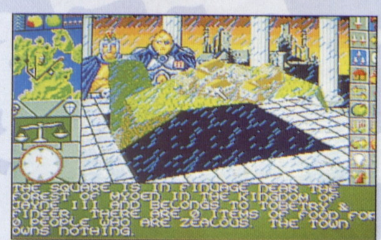
MEGA DRIVE

POWER M

"IL EST PLUS SUR D'ETRE CRAINT QUE D'ETRE AIMÉ"

Après avoir été Dieu pendant très longtemps avec Populus, vous allez devoir baisser de grade et devenir simple capitaine de troupes, ce qui ne veut pas dire que vous soyez sans ambition. Votre but est simple et d'une incomparable modestie: vous voulez être le Maître du Monde. Voilà, sans doute, l'un des métiers les mieux payés et demandant le moins d'études, puisqu'il suffit de "faire" militaire, et encore. Tout commence donc avec une poignée, une grosse poignée d'hommes qui vous sont dévoués corps et âme. Grâce à ces hommes, vous pourrez conquérir chaque morceau de pays qui compose le monde entier. Mais attention, gérez votre potentiel humain! Nourrissez vos troupes, prenez garde à ne pas les engager dans des conflits suicidaires, faites les inventer des machines comme la catapulte ou le canon pour vous permettre d'envahir le monde plus facilement et plus rapidement... La démarche la plus générale consiste à envahir les villages et abattre les habitants qui ne veulent pas se soumettre. C'est écrit en gros sur la page "il est plus sûr d'être craint que d'être aimé". Mais il y a dans ce jeu un minimum de diplomatie à appliquer. Trouvez d'autres capitaines, offrez leur des poteries ou d'autres objets et formez ainsi une alliance. Attention, n'attaquez plus, dès lors, les villages dépendant de votre allié ou la guerre éclatera et vous aurez perdu vos poteries, quel dommage! De cette façon, votre troupe doublera de volume, ce qui vous permettra d'assujettir tout le monde; mais attention, car un retournement de situation est, hélas, toujours possible. Il suffit que surgisse une troupe qui n'était pas prévue au programme -je ne comprends pas, ils marquaient 8h30, victoire totale et il est 9h et c'est la guerre!- et c'est la déroute totale. Et dur de se remettre d'une déroute! Encore un détail, tous les textes de ce jeu sont en anglais mais le vocabulaire étant ultra limité, on s'en sort vite, même s'il faut chercher un ou deux mots dans le dictionnaire.

L'alliance une fois faite, vous ne serez plus seul, mais accompagné par votre allié à la mine si sympathique. Exploitez un maximum ses hommes avant de vous retourner contre lui et le détruire. Il faut savoir être sans pitié pour espérer gagner.



Changement de climat en cours de jeu! Cela n'influe en rien sur le résultat des opérations et met davantage dans l'ambiance. Les saisons passent au fur et à mesure que vos conquêtes progressent. Un jour, le monde vous appartiendra (on peut rêver non?)

▲ Le but du jeu est d'arriver en bas à droite... cela vous donne un aperçu du nombre de niveaux que comporte le jeu. Chaque territoire conquis sera marqué d'une dague. Vous voyez, j'avance; d'ailleurs j'y retourne, parce que mes hommes sont en train de se prendre une méga pâtée!

▲ Nous voici autour d'un village tout juste conquis par notre valeureuse armée. Les troupes sont enthousiastes car elles vont pouvoir s'adonner au pillage, trouver de la nourriture, et des armes s'il y en a! S'il reste des survivants après votre passage, engagez les dans votre armée! D'un autre côté, faites attention, car une armée nombreuse consomme plus de nourriture. A vous de faire des choix.

Ce groupe de puces qui, en réalité, s'agite dans tous les sens, ce sont vos troupes et les ennemis. les tâches blanches qui se dégagent du haut et filent vers le haut de l'écran, se sont des anges. A tout moment, vous pourrez avoir des renseignements sur les hommes de votre troupe, âge, sexe, métier, convictions politiques... suivez les de bout en bout dans l'aventure!



MONGER



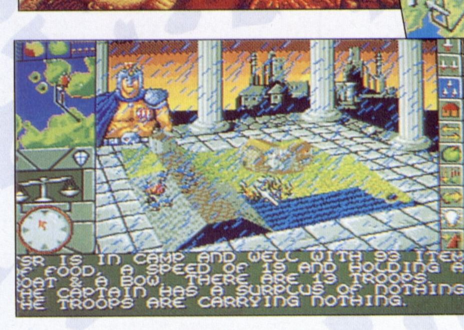
- Un jeu très prenant.
- De l'originalité sur votre console.
- Un grand nombre de niveaux.

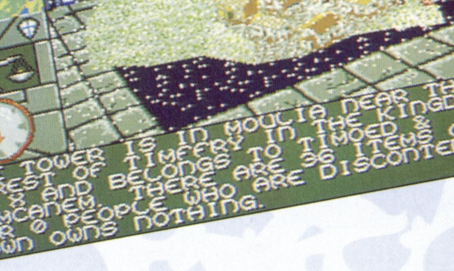


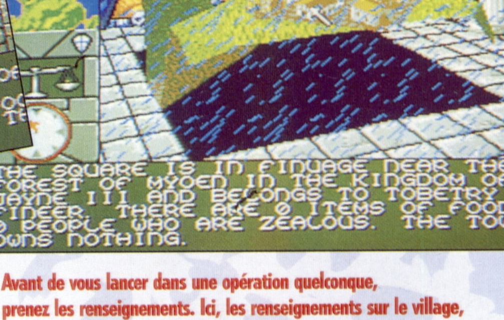
- Sons et graphismes décevants.
- Chaque niveau est indépendant du précédent.



Une sanglante page de fin qui vous fait parfaitement comprendre que vous avez perdu.





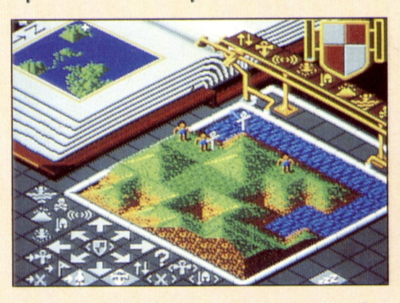


Avant de vous lancer dans une opération quelconque, prenez les renseignements. Ici, les renseignements sur le village, histoire de voir le nombre de combattants et la nourriture disponible. Une fois le village envahi avec un minimum de pertes, c'est parfois préférable, mettez vos hommes en "inventer". Ils feront alors des arcs, des piques, des catapultes, des canons, des charrues ou encore des poteries.



POWER MONGER CONTRE POPULOUS

Etre Dieu ou capitaine? Si l'on me demandait, je répondrais sans doute capitaine mais, dans le cas présent, je crois que Dieu est la meilleure réponse. L'avantage de Populous sur Power Monger, c'est qu'il permet d'être plus "en contact" avec le jeu. En changeant les terrains, en créant des marais, des raz de marée... on a l'impression de davantage participer qu'en disant à un groupe d'homme: "allez là", "faites ça", surtout lorsque les ordres sont limités. Pour ce qui est de la réalisation, des deux côtés on a quelque chose d'identique. Ce n'est pas un régal pour la vue. Populous s'en tirait peut-être mieux, car en mettant en scène moins d'hommes en groupes, les événements étaient plus clairs. Pour Power Monger, on ne distingue pas toujours bien ce qui se passe et ceci peut être gênant, exemple: vous voyez une troupe en pensant qu'ils sont douze, vous attaquez, ils étaient quarante! En conclusion, Dieu l'emporte sur le simple capitaine.

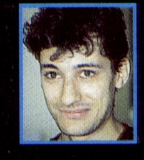






Power Monger sur Mega-drive? Le jeu qui, après Populous, a fait trembler l'univers des micros (même s'il ne faut pas grand-chose pour le faire trembler?) Le principe du jeu est ultra original et le jeu est plus que prenant; je vous dis cela après avoir fini ma nuit à trois heures du matin, en y jouant sans interruption. Même si les premiers niveaux sont médiocres, les choses se compliquent très vite et deviennent tout simplement passionnantes. Il faut regretter que chaque niveau soit indépendant du précédent, c'est-à-dire que l'on ne joue pas son armée en continue. Chaque nouveau niveau propose une nouvelle armée. Petit défaut du jeu, les noms doivent être créés aléatoirement selon une règle bien précise, ce qui donne des noms, pour vos hommes, du genre Fggf, Kptr etc... détail qui importe peu, le jeu étant unique en son genre.

T.S.R.



Il faut tout d'abord se rendre compte que ce jeu, qui peut s'avérer de prime abord assez rébarbatif, est en fait, si l'on veut bien se donner un tout petit peu de mal, un véritable jeu de stratégie/réflexion très bien conçu. Tout est géré de telle sorte que toutes les actions réalisées soient en accord avec la logique la plus guerrière qui soit! Exterminer les troupes adverses, tout en faisant quelques prisonniers, juste histoire de grossir vos troupes, sera un des éléments essentiels de votre quête. Mais vous devrez également gérer la nourriture ainsi que le moral de vos hommes, afin de ne pas les faire sombrer dans une triste léthargie. Les bruits des armes qui s'entrechoquent et autres "cui-cui" des oiseaux seront cependant les seuls sons perceptibles du jeu. Dommage, mais on lui pardonne, d'autant que la durée de vie sera vraiment des plus élevée. Après Populous II, enfin du sang frais!

TRAZOM

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : STRATEGIE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS
MACHINE : FRANCAISE

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 14
SON : 07
TOTAL : 80%

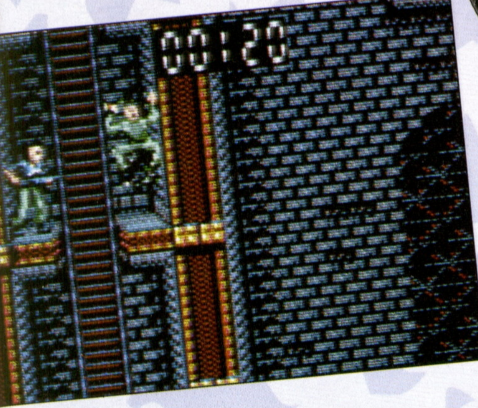
GAME GEAR

ALIEN 3

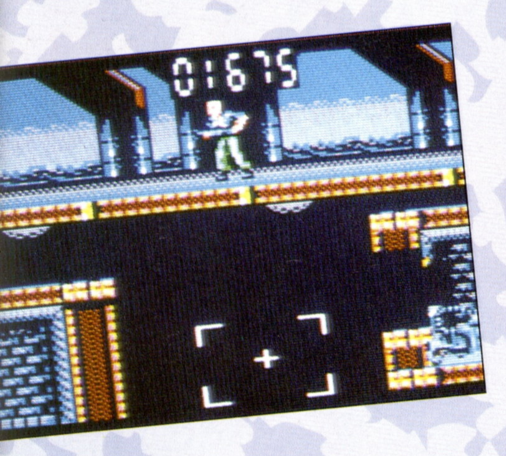
LE DERNIER DES ALIENS !



Ripley est en bien mauvaise posture! Le personnage incarné au cinéma par Sigourney Weaver est, en effet, en train de se demander ce qui lui arrive. Elle se trouvait, il y a un instant encore, dans un vaisseau spatial, plus précisément dans une capsule (l'EEV), avec plusieurs de ses compagnons. Pour cause de voyage spatio-temporel, vous avez tous été plongés dans une léthargie forcée, ce qui fait que personne ne s'est rendu compte du grave problème qui venait de se produire dans le vaisseau. Personne ? Pas tout à fait ! Le cerveau électronique qui se trouve à bord et qui détecte absolument tout, vient justement de recenser une légère anomalie dans le SULACO (le vaisseau !) Et bien entendu, en tant qu'ordinateur qui ne comprend pas grand-chose aux choses de la vie, il rejette ni plus ni moins la capsule ! L'EEV erre ainsi dans l'espace noir et glauque de la Galaxie, jusqu'à ce qu'elle soit "aspirée" par l'attraction d'une planète proche, appelée Fiorina 161... Le choc contre la terre ferme est terrible et coûte la vie à tous ses occupants, à part Ripley, qui n'est que sonnée. Ben oui, s'ils étaient tous morts, comment en aurait-on fait un film ? Et un jeu, aussi ! Notre héroïne se rend vite compte que cette "planète" est infestée de prisonniers, véritablement à la merci des Aliens qui leur font subir les pires outrages et travaux (et non pas modes et travaux !) Vous avez vite compris qu'il vous faudra vous battre car ce que vous voyez, vous ne le supportez pas ! Avec toutes les armes que avez récoltées, il vous faut à tout prix retrouver l'Alien-Mère ! Sans oublier les petits, véritables parasites ! Utilisez-donc vos grenades, votre mitraillette en bandoulière et votre radar de poche pour retrouver les détenus. Let's go !



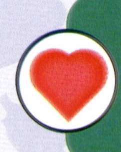
Le radar, complètement indispensable, vous permettra de repérer les endroits où dénicher les derniers prisonniers.



Ah ! Ca y est, un prisonnier ! Vous n'aurez qu'à lui sauter dessus pour le délivrer ! Mais non, il ne disparaît pas, c'est juste une transformation moléculaire transgressée par l'anti-matière aux particules de gluons, atténuée par les ancêtres directs des quarks, baignée dans des ondes électro-magnétiques !!



Sur les échelles, mitraillette au poing, foncez droit au but !



- Le côté recherche style "labyrinthe".
- Des armes en veux-tu, en voilà !
- La maniabilité de Ripley ! C'est glauque !



- Quelques petits ralentissements.



Au niveau du personnage et des armes qu'il détient, on ne peut pas s'empêcher de le comparer à Terminator. En effet, l'ambiance glauque, similaire dans les deux cas et la très bonne maniabilité du personnage, nous invitent à faire ce rapprochement. Par contre, rien à voir au niveau de la difficulté, Alien 3 pouvant largement être fini, sans que l'on y passe une éternité ! Ce que j'ai surtout aimé, c'est les armes que l'on trouve à profusion ! Quand on n'arrive pas à éliminer un Alien, hop! une petite grenade et le tour est joué ! Les graphismes sont fins, même si les couleurs sont encore un peu trop ternes. En tout cas, un très bon jeu qui vous réjouira de nombreuses heures !

TRAZOM 

EDITEUR : ARENA
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 4

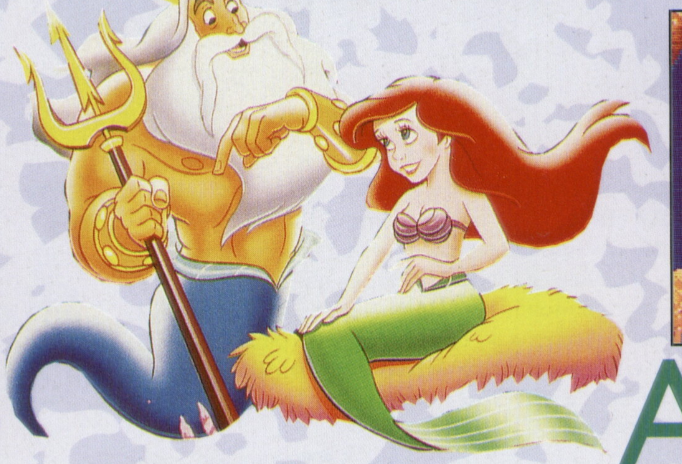
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 87%

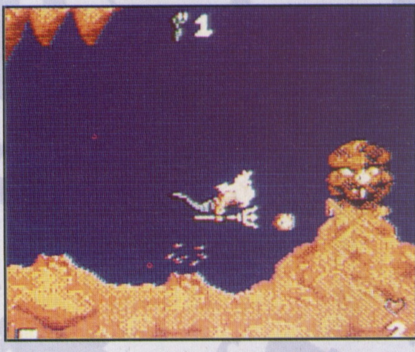


GAME GEAR

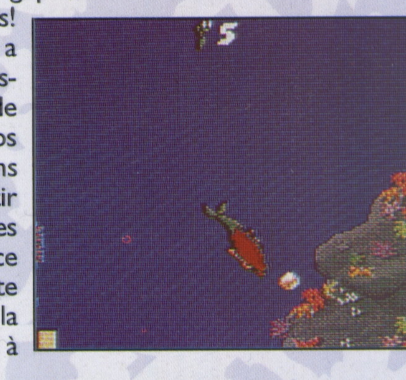


ARIEL ULTRA !



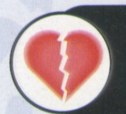


A moins d'habiter à Petaouchnock, vous avez certainement déjà entendu parler de Ariel, la célèbre Sirène créée par nos amis de Walt Disney. D'ailleurs, le dessin animé est sorti sur nos écrans il y a peu, et je peux vous dire que toute la rédaction de Joypad s'est précipité pour aller admirer son idole! Après, on se l'est tous... acheté en cassette vidéo ou en CDV, histoire de se le repasser 22 fois par semaine! Et encore, pour des gens comme TSR ou AHL, le régime est double: 44 fois par semaine! Qui dit mieux? L'histoire de cette belle "femme de l'eau" est assez tragique, mes amis. Elle doit retrouver le Roi Triton, enlevé et kidnappé par le peuple des Hommes-Poissons! Il est retenu prisonnier au fond de l'antre de la Sorcière Ursula, qui a envie de se faire un ragoût de poisson au trident! D'ailleurs, au passage, sachez que l'inverse est également possible; à savoir jouer le rôle de Triton et ainsi délivrer Ariel. En cours de route, vous serez aidé par vos compagnons marins, Sébastian le crabe et Flounder le poisson, sans oublier le requin-scie. Ces beaux animaux vous aideront à vous sortir de situations délicates, surtout d'ailleurs dans le but de vous ouvrir des chemins bouchés. Vous pourrez ouvrir des coffres à l'aide de clés, ce qui vous permettra de récupérer des tirs magiques. Une carte géante des lieux vous indique où se trouvent les animaux à sauver, ainsi que la "porte" qui vous mène au niveau suivant. Mais avant, un petit Boss à affronter, ça vous dit?



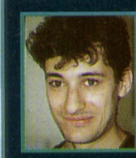


- Des graphismes fériques.
- Des musiques qui changent constamment.
- Une durée de vie assez longue.
- C'est Walt Disney !



- Une animation saccadée.
- Une maniabilité parfois précaire.





Voilà un jeu très original sur la Game Gear! Et on ne s'en plaindra pas! Après avoir fait un tour sur MD, la petite sirène vient nous rendre visite sur la portable de SEGA. Les graphismes sont presques mieux ici, même s'il n'y a pas les mêmes choses affichées à l'écran. Il faudra, en effet, appuyer sur "Start" pour connaître ce que l'on transporte. C'est finalement presque un jeu d'aventure, dans le sens où si vos amis ne sont pas "opérationnels", vous risquez d'être bloqué à un certain endroit. Donc, il ne faut pas faire n'importe quoi! Les niveaux sont parfois très longs, ce qui vous oblige souvent à consulter votre carte, et comme elle ne s'affiche pas immédiatement, à la longue c'est assez rasant. Mais finalement, le jeu (c'est le cas de le dire!) en vaut la chandelle! C'est sympa et sans prétention. En attendant ECCO, peut-être?

TRAZOM 

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 16
TOTAL : 73%

ABONNEMENT

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:...Prénom:...

Adresse:...

Code postal:...............................Ville:...

Votre console:...Votre âge:.......................

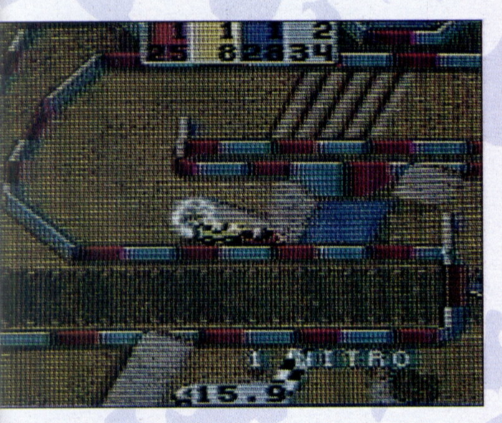
ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

GAME GEAR

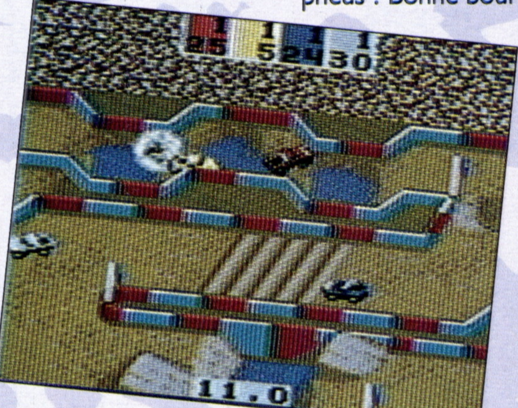
SUPER OFF ROAD

DES CABOSSES SUR DES BOSSES !

Bienvenue sur la Planète la plus loufoque de la compétition moderne en matière de course automobile ! Dans ce monde généralement peuplé de circuits complètement en désaccord avec les normes de l'intelligence en vigueur, il n'y aura pas de place pour les petits pilotes, les petits bras, les chiffes molles, en un mot, les Prost ! En fait, ce n'est pas vraiment de la Formule 1, ce serait même plutôt l'inverse à quasiment tous points de vue ! Vous êtes bien d'accord qu'en F1, il n'y a aucun coup foireux du style "j'te balance dans les orties parce que tu me faisais de l'ombre" ! Quoi, les Grands Prix du Japon 89 et 90 ?! Mais non, en 89, je dis pas, mais en 90, alors là, rien, que dalle, mon ami! En tout cas, dans Super Off Road, on n'en fera pas tout un fromage ! Tout simplement parce que là, tous les coups sont permis ! Vous débutez votre vie de coureur émérite, dans ce que l'on appelle des Tuff Trucks. Vous savez, ce sont de très gros engins flanqués de 4 énormes roues et d'un superbe Pare-Buffles ! En mode "1 joueur", vous vous battrez sur 8 pistes originales contre 3 autres véhicules contrôlés par la console. Durant les courses qui dureront 5 tours, votre seul but: arriver le number one ! Des doses de "nitro" ou même des sommes d'argent seront disséminées à qui mieux mieux sur des pistes soit boueuses, soit en devers, ou encore, agrémentées de virages surélevés ou bien en forme de "8", ce dernier étant idéal pour les contacts rapprochés ! Tous les pilotes gagnent de l'argent à la fin de l'épreuve, le premier étant mieux rétribué que le dernier, évidemment ! Avec tout ce pognon, vous en profitez pour augmenter les capacités de votre voiture, en matière de moteur, d'accélération, de carburant, de suspensions et de pneus ! Bonne bourre !



Et une dose de "nitro" dans la poche, une ! Faites-en néanmoins bon usage, vous n'en avez pas beaucoup à votre disposition !



Des bosses, des bosses, oui mais aussi de l'eau, de la boue, des virages, des tremplins...



- Les animations sont superbes !
- Un "Fun" formidable ! A deux, avec le câble GG, c'est le pied !



- Une durée de vie assez courte



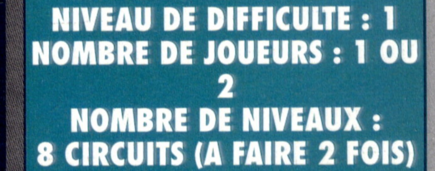
Oh, le beau magasin ! Et l'on y trouve de tout, comme à la Samaritaine ! Quoi, la pub ?!



Après la Megadrive et la Super Famicom, Super Off Road nous arrive en quatrième vitesse sur nos Game Gear ! L'adaptation est, je dois dire, assez réussie! L'animation est réellement très fluide et rapide, ce qui vous permettra d'apprécier au mieux la maniabilité de votre bolide, par ailleurs très bonne. Le système de gain d'argent vous oblige à toujours remporter des victoires au début, car il est aisé de se faire éliminer lorsque l'on ne connaît pas encore bien les dessous de l'affaire. Alors, si seul, c'est très bien, vous imaginez qu'à deux, c'est encore mieux ! Là, vous êtes sûr d'aller plus loin, votre "coéquipier" pouvant vous servir de chicane mobile tandis que vous filerez vers la victoire ! Pas bête, non ?

TRAZOM





EDITEUR : VIRGIN GAMES
GENRE : COURSE DE VOITURES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 8 CIRCUITS (A FAIRE 2 FOIS)
CONTINUES : 2

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 85%

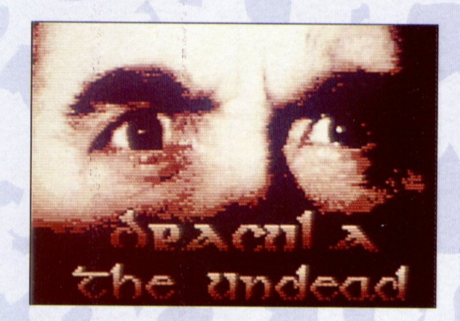
LYNX

DRACULA

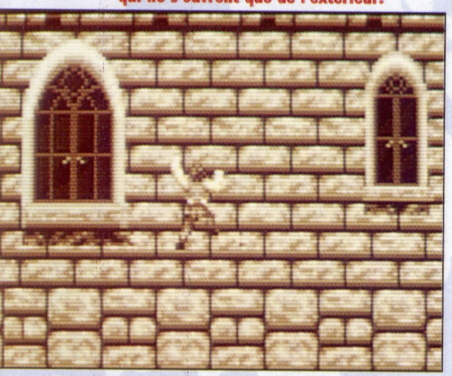
DRACULA MON SAIGNEUR!

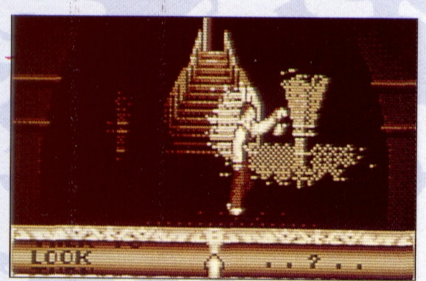


Si vous avez suivi ces temps-ci la fébrile actualité cinématographique, vous vous êtes sans aucun doute aperçu que "Dracula", le film réalisé par Francis Ford Coppola, était sorti sur nos écrans depuis le 13 Janvier dernier. Le célèbre réalisateur de "Apocalypse Now" et du "Parrain", dit lui-même, et cela se vérifie en regardant le movie, qu'il s'en est tenu essentiellement au contenu du livre écrit par Bram Stocker en 1897. Ce dernier s'est aussi inspiré... d'une histoire vraie! Eh oui, Dracula a réellement existé! Pour mieux faire connaissance avec celui que l'on nomme désormais le "Non-Mort", entamons un bref retour en arrière. Au XVème siècle plus précisément. A cette époque, un Prince Roumain, du nom de Vlad Tepes (littéralement Vlad l'Empaleur), règne en maître sur la Valachie, une petite Principauté près du Danube. Esclave des Turcs à l'âge de 13 ans (décidément ce chiffre le poursuit!), il réussit à s'échapper, pour finalement, un beau jour, succéder à son père au trône de Roumanie. Une haine tellement immense dormait en lui, qu'il ne put s'empècher de commettre des exactions monstrueuses. Malheur à celui qui tombait entre se mains! Sur son seul ordre, et souvent de ses propres mains, il empalait, castrait, brûlait et écorchait vif la moindre opposition! Vlad Tepes gagna alors un surnom définitif: Dracul, qui signifiait à la fois Dragon et Diable! Dans ce superbe jeu d'Atari, vous dirigez Jonathan Harker, un jeune avoué que Dracula a invité chez lui, dans les Carpathes, afin de traiter d'une affaire d'immobilier. Le Comte a, en effet, le vif désir, afin de trouver du sang frais, d'acheter une propriété à Londres, avec son propre jardin et son cimetière! Vous comprenez très vite quels sont ses réels désirs, et entreprenez illico de mettre à mal ses tristes desseins. Débutant le lendemain matin de votre venue, votre quête consistera dès lors, à espionner Dracula, à mettre en garde les personnes alentour, et enfin à vous débarrasser de lui. Deux actions simples vous feront progresser. L'une consiste à faire évoluer votre personnage à travers le gigantesque Domaine. Et l'autre sera, grâce à un menu déroulant en bas de l'écran, de réaliser des actions à l'aide de verbes que vous pourrez utiliser sur les objets récoltés. Bonne chasse!

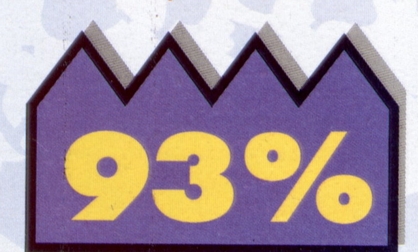


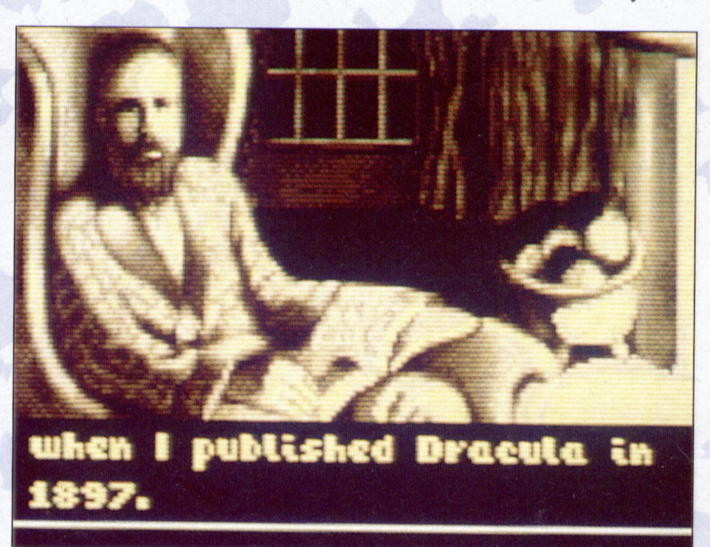
Si vous êtes un peu plus que curieux, vous vous apercevrez bien vite que vous pourrez ouvrir certaines fenêtres et que vous pourrez, tout comme Dracula, ramper sur le murs! C'est très pratique pour enfoncer quelques fenêtres qui ne s'ouvrent que de l'extérieur.





Dans les Catacombes du triste Château, vous ferez de drôles de découvertes. Par contre, pour les trouver, vous n'avez pas fini de tourner en rond! Un véritable Labyrinthe à la Sierra!

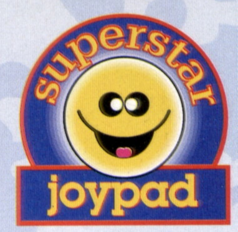




Lui, c'est Bram Stocker. Vous le verrez au début, et parfois en plein parcours lorsque vous ferez une découverte intéressante. A ce propos, vous disposez d'un "journal de bord" qui vous permettra de noter tous les faits importants. Alors pensez-y!

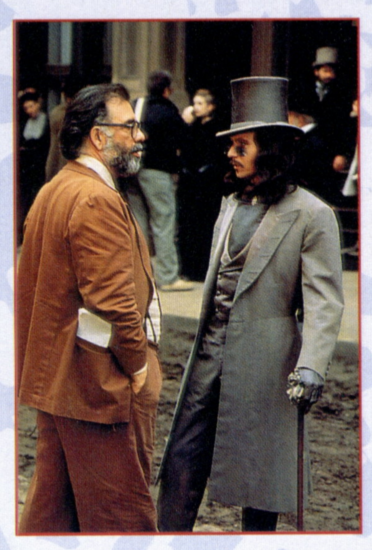


THE UNDEAD

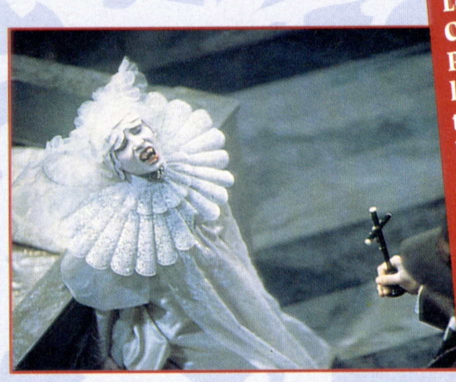




A cet instant précis, vous êtes mal! Un cheval, se trouvant dans les étables, vous bouche le passage. Allez, je vous donne un petit indice, utilisez un aliment que vous aurez récolté sur la table du salon. Cet aliment est... sucré!



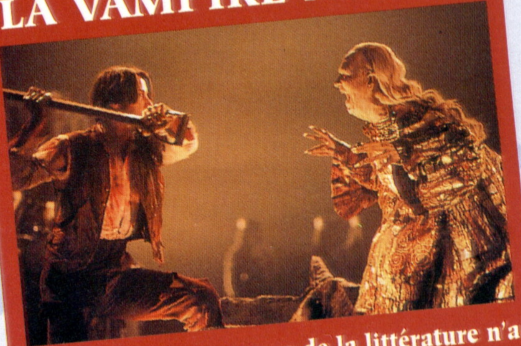








DRACULA, LA VAMPIRE-MANIA!



Aucun autre personnage de la littérature n'a été autant adapté sur les écrans que Dracula. Le dernier en date étant évidemment celui de Coppola, qui en est la 23ème "réincarnation"! Pour mémoire, sachez que le premier fut réalisé par F.W. Murnau en 1922, et avait pour titre "Nosferatu le Vampire"!
Parmi les acteurs qui jouèrent "Dracula", on trouve Jack Palance, John Carradine, Christopher Lee, le dernier en date étant Gary Oldman. Dracula, que j'ai personnellement vu le 13 Janvier dernier, afin d'être complètement en osmose avec les vampires cosmiques, m'a énormément plu. C'est, je dois dire un pur chef-d'oeuvre à la fois dans les scènes très chaudes, les effets spéciaux, très réussis, et le suspense garanti.
Pour résumer et pour reprendre une très belle phrase de "Libération": "l'écran devient le plafond d'une Chapelle Sixtine infernale".
Enfin, pour finir, et pour contenter aussi le bibliophiles, sachez que Press Pocket réédite "Dracula",le Roman de Bram Stocker (N°4669, 572 pages, 33 F).

- Une 3D souple et très fluide.
- Le zoom du sprite principal: sublime!
- La couleur "sépia" qui nous plonge dans l'époque.
- Un monde énorme! Une ambiance glauque!
- Une ergonomie très simple et agréable.
- Une musique qui vous glace... le sang!



- Pas de sauvegarde ou de password!



Ca y est, le premier jeu d'aventure type "micro" est arrivé sur une portable! Et c'est Atari qui s'y colle. Quelle réussite, mes aïeuls! C'est tout simplement sublime! On ne pourra plus dire que l'on est frustré maintenant. Avec Dracula, on entre tout droit dans le monde fantastique et superbe du jeu d'aventure interactif. Les commandes deviennent très vite faciles à utiliser, et vous permettent de réaliser des nombreuses actions. Avec pas moins de 9 verbes, vous aurez de quoi faire! Les lieux sont également immenses: il ne faudra pas oublier de revenir souvent dans différents endroits déjà visités, Dracula se déplace en effet très souvent! Enfin, même si on nous prévient qu'il vaut mieux se procurer ce jeu à partir de 14 ans (à cause de l'anglais!), je vous assure qu'avec un bon dico à portée de main, vous n'aurez pas trop de mal. En bref, achetez-le, vous serez comblé comme jamais! TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE: 0

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 93%

Crédit photos : COLUMBIA TRI-STAR FILMS

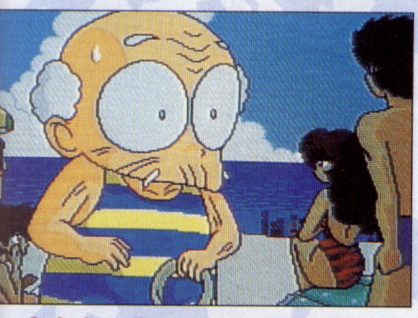
NEC

RANMA

RANMA, LE PREMIER HÉROS HERMA-PHRODITE!

Avant de vous parler du jeu en lui-même, il serait bon de vous parler un peu de Ranma. Peut-être vous êtes-vous déja demandé qui était Ranma et que voulait dire le 1/2, ridicule sobriquet qui ne cesse d'accompagner son nom? Certains diront que Ranma est une demi-portion, ou bien un gnome. J'entends déjà Olivier s'écrier "Quel gnome ce Ranma!" Eh bien non. Voici, en quelques mots, l'histoire de ce personnage, héros d'un dessin animé qui marche très bien au Japon, qui a fait il y a peu de temps son apparition du côté de chez Dorothée. C'est normal, on ne peut pas faire semblant de jouer de la guitare, prendre les jeunes de 5 à 15 ans pour de parfaits crétins et, en plus, avoir bon goût. C'est tout simplement incompatible.

Ranma est, ou plutôt était, un jeune garçon expert en arts martiaux. Son passe- temps favori était de s'entraîner avec son père, lui aussi ferru (gineux) de ces sports de combat. Histoire de corser la difficulté, les deux combattants décidèrent de s'affronter sur des pilotis dispersés sur un lac magique. Ce lac, composé de flaques, avait la particularité d'affliger d'une malédiction quiconque tomberait dans l'une de ces flaques. Toute personne entrée en contact avec l'eau se transformerait, à chaque nouveau contact avec l'élément liquide, en un animal ou un homme, la nature de la transformation variant selon la dernière créature ayant péri dans la flaque. Vous me suivez? Si ce n'est pas le cas, reprenez le texte depuis le début et vous verrez combien tout cela est passionnant. Vous le devinez, Ranma et son père tombèrent chacun dans une de ces flaques. Alors que le papa se voyait transformé en un gigantesque panda, Ranma changeait tout simplement de sexe. Depuis ce jour, dès que Ranma touche de l'eau, il se transforme en une ravissante jeune fille. Il a eu de la chance, il aurait pu se transformer en Françoise Sagan. Ah! Plus de douche! Ces intempestives transformations vont d'ailleurs être à l'origine de bien des combats de ce jeu de baston! Suivez cette histoire, véritable dessin animé ponctué de combats, en compagnie de Ranma. Tous les prétextes seront bons pour se battre, farce d'Happousai, jalousie, pseudo concours de GRS... délire assuré. Un soft dans lequel les escargots se retrouveront. Non pas que le soft soit lent, mais les escargots qui nous lisent, et ils sont nombreux je le sais, comprendront.

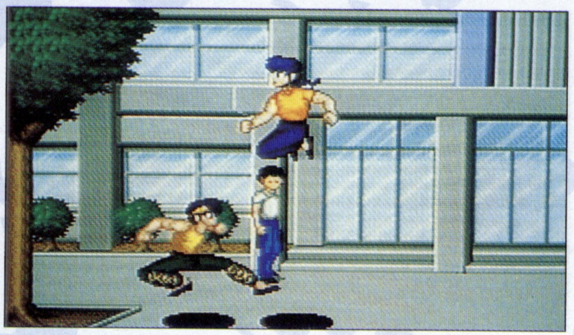


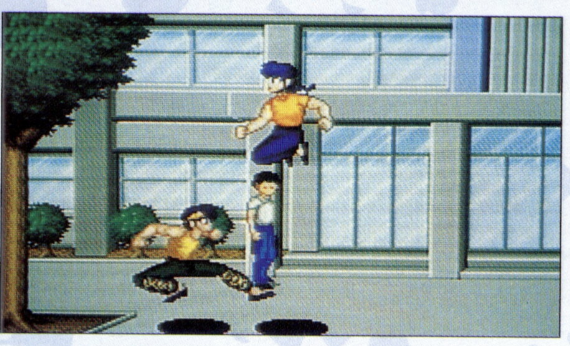
Sur la plage, affrontez ce petit vieillard, parfait obsédé sexuel. N'ayez pas peur, il s'agit, en fait, d'un démon; alors, frappez fort et repérez vite le seau dans lequel il se cache, lorsqu'il en fait apparaître une quantité étourdissante (au sens propre comme au figuré) à l'écran.

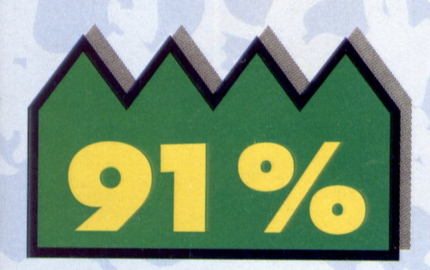
L'un des combats les plus originaux de ce jeu. Celui qui oppose Ranma, fille, à une concurrente en GRS. Le combat se fera à coups de ballon de gymnastique, de cerceau ou encore de massue de gym! Original et en même temps ultra sympathique.



Entraînez-vous en mode duel contre les adversaires un peu forts (ils sont au nombre de deux, pas plus)







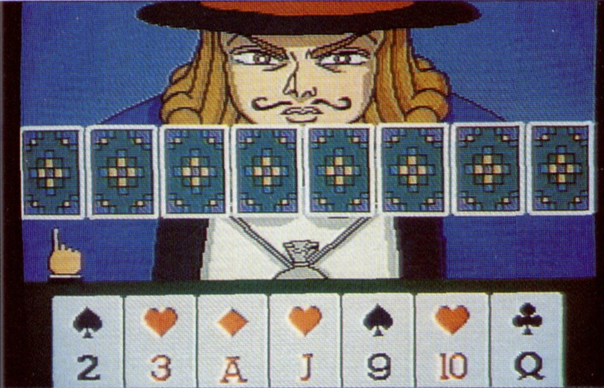
1/2



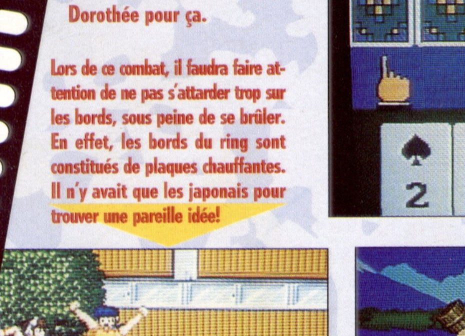
Après avoir bravement combattu, ou combattu tout court, c'est selon le joueur, une petite partie de cartes. Tout le monde, ou presque, connaît ce jeu de cartes qui consiste, en tirant dans un lot de cartes faces cachées, qu'étale devant lui le joueur adverse, à ne pas récupérer le joker. Les autres cartes disparaissent si l'on tire dans le paquet adverse, un nombre identique à celui que l'on possède déjà dans son propre jeu. le perdant est bien sûr celui qui reste avec le joker entre les mains! Si vous gagnez, deux vies en plus pour vous, dans le cas contraire, une en moins!

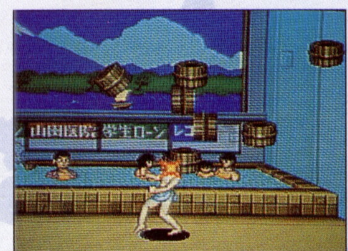
Comment résister à l'envie de vous présenter encore quelques-unes des scènes qui accompagnent les combats dans Ranma 1/2. Toutes ces petites scènes animées, toutes très belles, sauront faire preuve d'humour. Il y a aussi certainement des blagues, mais elles sont en japonais, et c'est beaucoup plus difficile à comprendre. Regardez ces photos et imaginez l'histoire!

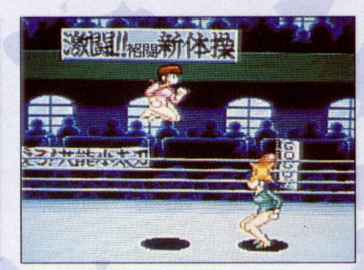
Quelques images de ce fabuleux dessin animé qu'est Ranma 1/2. Il s'agit, bien entendu, de passages qui se trouvent dans le soft! N'allez pas croire que l'on vous refile des photos de vrais dessins animés, on fait confiance a Dorothée pour ça.



Lors de ce combat, il faudra faire attention de ne pas s'attarder trop sur les bords, sous peine de se brûler. En effet, les bords du ring sont constitués de plaques chauffantes. Il n'y avait que les japonais pour trouver une pareille idée!

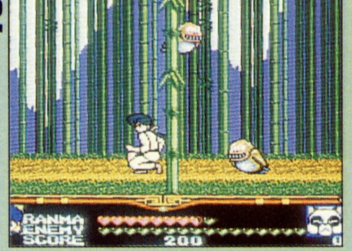








RANMA 1/2 contre RANMA



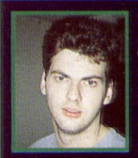
Un challenge pour deux jeux identiques, non pas véritablement dans la forme, mais dans le nom. En effet, il était difficile de ne pas mettre comme challenger le Ranma de NCS, puisque l'on peut légitimement, mais cependant librement, supposer que Ranma 1/2 est une espèce de suite. Dans les deux softs, la part belle est faite au dessin animé qui vient agréablement séparer les diverses scènes d'actions. Ranma était bien plus un Beat them up qu'un jeu de baston. Ranma 1/2 possède, pour sa part, une meilleure réalisation et est nettement plus attrayant, en partie grâce à ses pointes d'humour répétées qui donnent envie d'en découvrir plus. Ranma n'est plus une nouveauté, il a bien vieilli et ne rivalise guère, en intérêt, avec son demi-frère Ranma 1/2.



- Du dessin animé de qualité et plutôt drôle.
- De l'originalité dans les combats.
- Des musiques excellentes (CD)



- De "légers" problèmes dans l'animation.
- De meilleurs bruitages lors des combats auraient été les bienvenus.



Ce qui m'a toujours botté dans les jeux sur CD Rom et plus particulièrement sur Super CD Rom, ce sont les phases de dessins animés en intro et qui séparent chacun des niveaux du jeu. Dans Ranma 1/2, celles-ci sont superbes et je me régale. Au niveau du jeu proprement dit, Ranma 1/2 est également tout à fait remarquable. Certes, on remarque quelques défauts au niveau de l'animation qui n'est pas toujours aussi fluide et souple que l'on voudrait, mais globalement, lorsque l'on prend un personnage pour combattre, on se fend la gueule. Avec un bon nombre de mouvements différents, des attaques séduisantes et originales, des musiques totalement démentes et des graphismes tout à fait corrects, Ranma 1/2 est l'un des meilleurs jeux de combat dans lesquels deux combattants se font face sur Super CD Rom, si ce n'est le meilleur.

J'm DESTROY



Il y avait déja un certain temps que les programmes destinés au Super CD Rom2 étaient de qualité médiocre. Il n'y avait vraiment rien de valable. Ranma 1/2 vient heureusement remédier, dans une certaine mesure, à cette dramatique situation. C'est un peu paradoxalement que l'on peut dire que l'un des points forts de ce jeu, n'est justement pas le jeu mais le dessin animé qui l'accompagne. Les dialogues sont en japonais, mais l'on s'en passe facilement. Pour ce qui est des combats, le nombre de coups, bien que limité, est suffisant et ces bagarres ne manquent ni de pêche, ni d'originalité. Seule ombre (chinoise) au tableau, l'animation qui n'est pas toujours aussi limpide qu'elle devrait l'être. Certaines parties des sprites clignotent un peu trop fréquemment. Si vous voulez investir vos économies dans un soft CD Rom PC Engine, Ranma 1/2 devrait valoir le coup, même si sa durée de vie est assez limitée.

T.S.R.

EDITEUR : MASNA
GENRE : BASTON
MACHINE : SUPER CD ROM 2
DIFFICULTE :FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS ET PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 91%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



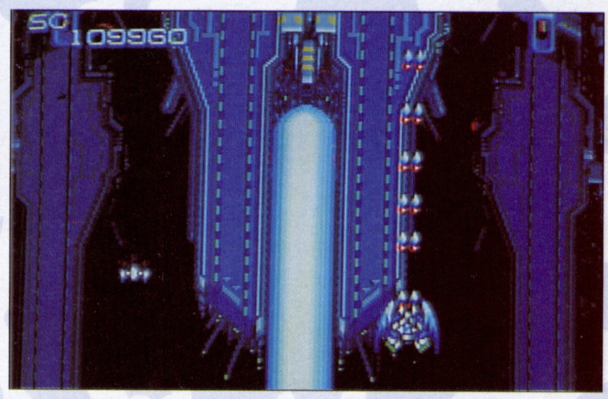
NAXA

SHOOT THEM UP, ALL AND NOW!

Nous voilà projeté en 2012. Comme vous vous en doutez, à cette époque, les galaxies se livrent sans cesse à d'interminables guerres d'une violence peu commune. Et comme la chance est avec vous, vous voilà au beau milieu de tout ça. Alors que cette belle histoire d'homme, de courage et de massacres commence, vous êtes accompagné d'une jeune et, bien évidemment, ravissante coéquipière. Prenez votre prof d'allemand, imaginez quelqu'un qui ne lui ressemble pas du tout et vous aurez alors un aperçu de ce que peut être une "ravissante coéquipière". Mais le Malin ne l'entend pas de cette oreille (la gauche), et alors que votre jeune amie sillonnait en votre compagnie les étendues stellaires, surgit devant elle une machine de 1.689.258,78954 tonnes environ, équipée de 238 canons à protons, ayant les astéro-haches de Goldorak et le laser de Cobra! Effectivement, la jeune demoiselle était, à cette instant, plutôt mal... Vous, à quelques kilomètres seulement du lieu de combat, n'avez pu intervenir. A l'heure actuelle, votre coéquipière se balade, sans combinaison et sans vaisseau dans l'espace sidéral, plus morte que vive et plus muette et moins animée que jamais. Ce qui aurait enchanté des milliers d'hommes vous met dans une rage totale! L'heure de la revanche a sonné. (Driiiing!) - Allô? - C'est la revanche. - Vous tombez bien je vous attendais! Oliver et Trazom sont déjà partis combattre les forteresses ennemies et les cohortes de vaisseaux aux pilotes dramatiquement stupides et kamikazes. J'y fonce! Vous venez? Il reste de la place dans le vaisseau!



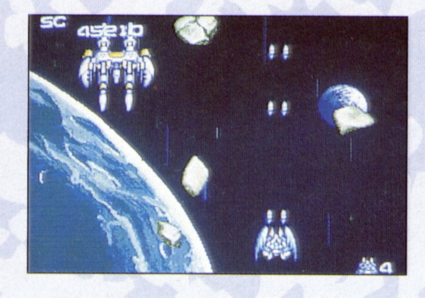
Un niveau trois où les choses se compliquent dès le début. Pour un minimum de risque, tenez-vous tranquille à droite de l'écran en évitant les tirs; en espérant que le tir en homing soit toujours avec vous, bonne chance!

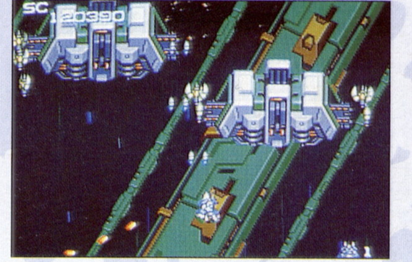


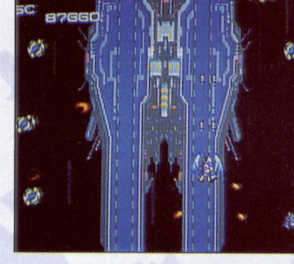
Des forteresses volantes au méga tir! Même en ayant l'écran protecteur comme ici sur la photo, méfiez-vous. Cet écran ne sert que très peu, ce qui augmente encore le niveau de difficulté d'un soft qui n'avait pas besoin de ça pour être suffisamment dur.



Impossible de détruire les météores qui arrivent! Abattez en même temps les ennemis qui apparaissent à l'écran. Rapide? On ne voit pas grand-chose? C'est justement là qu'est le plaisir!









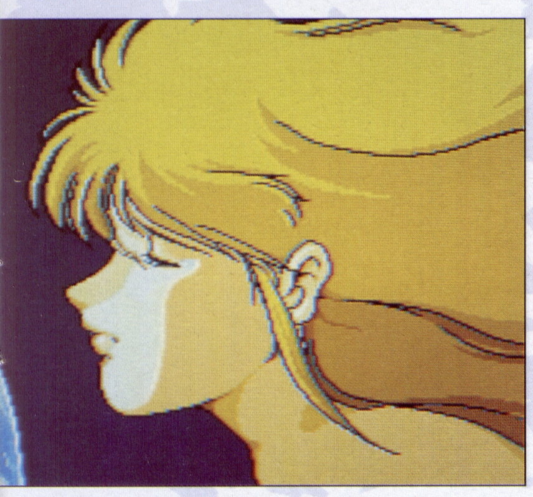
NAXAR contre TERRA KESTA II



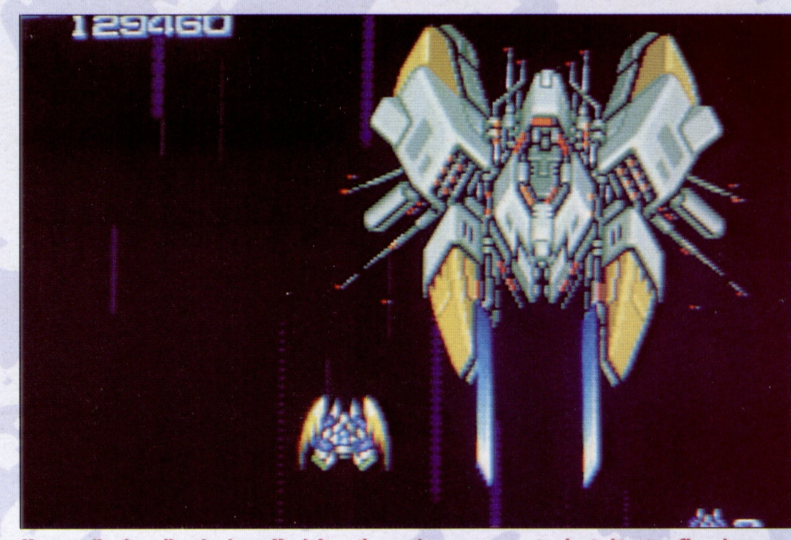
Le choix ne manque pas pour faire un challenge lorsque l'on touche au domaine du shoot them up sur la PC Engine, aussi bien en ce qui concerne les cartes que les CD: Soldier Blade, God Panic, Star Parodia... Pour les STU à scrolling vertical. Notre choix s'est porté cette fois sur le récent Terra Kresta II (cf Joypad 16 p94). TKII n'était pas une pure merveille et s'avérait être un STU assez lassant. Naxar, quant à lui, suscite toujours l'intérêt du joueur en introduisant des éléments nouveaux à chaque niveau. Graphiquement, Naxar s'en tire légèrement mieux et, pour ce qui est de l'animation, celle de Naxar étant parfaite (ou presque), il était difficile de faire mieux. S'il faut faire un choix, il est vite fait: Naxar.



AR



Il faut bien se stimuler! Voici, dans un moment dramatique de son existence, puisqu'elle ne l'a plus, votre amie, dérivant, inerte, parmi les étoiles. Je suis d'accord, c'est une honte de faire mourir les jolies femmes. C'eût été Françoise S., je ne dis pas, mais là...



Un coup d'oeil sur l'un des boss. Un défaut: ils sont beaucoup trop simples à détruire. C'est dommage, le reste vaut le coup. Autant se consoler en se disant qu'ils ne sont pas trop laids non plus.

Pour vous détruire, cet immense robot fera trembler le mur sur lequel il repose, afin que des blocs de pierres vous tombent sur le crâne. Comme en 68!



Un minimum de changement dans les décors pour un maximum d'action sans ralentissement et sans bavure. Du beau boulot.





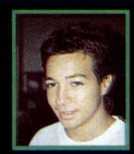
- Animation démente.
- Un bon niveau de difficulté.



- Rien de fabuleusement original.



La PC Engine et son CD semblent vraiment être des machine spécialisées dans le shoot them up. Les jeux qui sortent sont rares et ceux-ci sont à 65% des STU. Dur de s'illustrer face à tant de concurrence! Naxar ne s'en tire pas mal pourtant. Il est bon et juste de le signaler. Tout d'abord, l'animation de ce soft est parfaite. Malgré les sprites en grand nombre, le jeu ne ralentit jamais. Je sais "il ne faut jamais dire jamais, jamais". Pourtant, il est hyper agréable de voir un STU aussi rapide. On se prend très vite au jeu. Les musiques CD ne sont pas de très bonne facture, un peu trop "synthé", mais certains aiment. Les graphismes ont su rester simples, ce qui n'est pas toujours un tort, et sûrement pas ici. T.S.R.

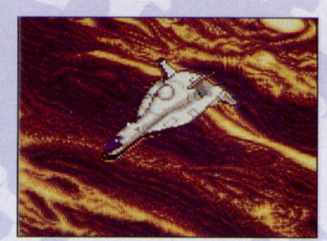


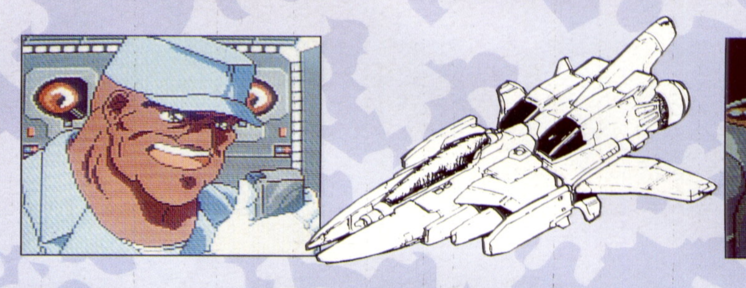
Il est certain que Naxar n'est qu'un shoot de plus, mais celui-ci est le premier shoot vertical à valoir vraiment le coup depuis Spriggan, et même si les graphismes ne sont pas super variés (presque tous les stages se déroulent dans l'espace), l'animation est, comme dans les meilleures productions NEC: nette, hallucinante et sans bavures. Quant au son, j'ai eu une agréable surprise: les bruitages, durant tout le jeu, sont des digits de CD et non d'horribles Pcm, ce qui donne aux explosions un tréfonds de vérité, surtout si vous jouez avec une bonne chaîne Hifi (genre 500 watts). En fait, cela reste un jeu très classique malgré quelques bonnes idées par-ci par-là. Mais sa difficulté en fait un morceau de choix pour les "j'en ai marre, j'ai fini ce jeu en mode hard en 15 min chrono!". GREG

EDITEUR : NAXAT SOFT
GENRE : SHOOT-THEM-UP
MACHINE : SUPER CD ROM 2
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 82%



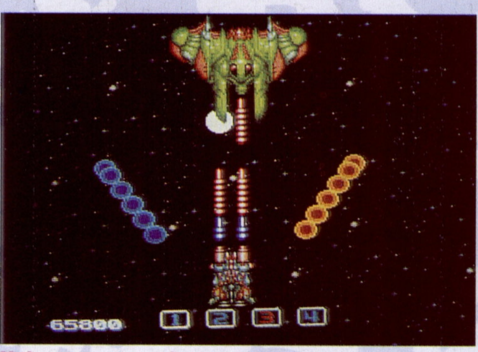




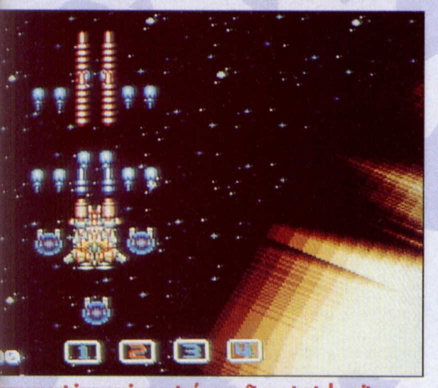
IMAGE

LA GUERRE DANS LE GOLFE II !

L'action se déroule en Juillet 2048, pendant les vacances scolaires! Le problème est qu'il n'y a plus de vacances car il n'y a plus d'école. On peut même dire que, sur Terre, il n'y a quasiment plus rien! La guerre a fait rage pendant deux ans d'affilée et les ennemis jurés des terriens se sont enfin enfuis on ne sait trop où. Les terriens ont à peine fini de reconstruire leur planète sans dessus dessous qu'un signal suspect arrive aux oreilles des scientifiques qui scrutent le ciel. Il s'agirait d'une flotte extra-terrestre se dirigeant droit sur la Terre à 8% de la vitesse de la lumière. Leur but est sans appel: foutre en l'air, une bonne fois pour toutes, la planète Terre. Les terriens ne sont pas d'accord! Il est vrai que les extra-terrestres ont de bonnes raisons d'être énervés puisqu'ils s'étaient déjà fait ratatiner sur leur base de la Lune, Lune qui avait explosé en quatre gros morceaux et en petits astroïds. Toujours est-il que la flotte alien se trouve à quelques 0.15 années lumière et fonce vers nous. 0.15 années lumières cela fait quelques paquets de millions de kilomètres mais comme la flotte va à une vitesse ébouriffante, il va falloir songer à intervenir. Vous êtes donc choisi au hasard pour infiltrer la flotte ennemie Vous grimpez dans votre Orbit Fighter qui vous avait déjà bien servi lors de la première aventure sur la Lune. Cette fois, de nouveaux armements lui ont été adjoint. En fait, toute une batterie de bonus d'armements vous attend dans l'espace et vous pourrez améliorer considérablement la puissance de feu de votre coucou au fur et à mesure de l'aventure. Image Fight II est un shoot-them-up à scrolling vertical dans la plus pure lignée des jeux de ce type sur NEC.



Voilà ce qui se passe lorsque vous désolidarisez les nacelles de votre vaisseau. c'est joli et terriblement destructif pour vos ennemis.



...armement impressionnant n'apparaît pas tout de suite, vous ...vez le gagner à la sueur de vos doigts! Après avoir récupéré ...s trois nacelles, vous pouvez vous en servir lorsqu'elles ...ont arimées à vous, mais aussi les envoyer contre vos ...nnemis. Les nacelles rouges tirent dans la direction ...pposéeà vos déplacements et les bleues vers le haut.



Lorsque votre vaisseau possède une nacelle rouge, cela vous permet de tirer dans toutes les directions. Mais attention, les tirs de cette nacelle sont dirigés selon la direction de vos déplacements mais en sens inverse.



Ce gros extra-terrestre vert vous balance des salves de missiles à têtes chercheuses qui sont bien embêtantes à éviter. Et quand je dis "embêtantes", je reste poli!

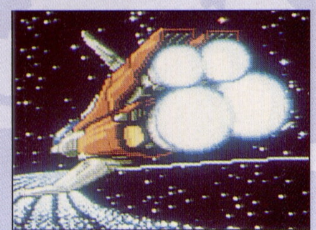
FACE A FACE

IMAGE FIGHT II contre GATE OF THUNDER

Comment? Pourquoi comparer un shoot-them-up vertical comme Image Fight II avec un horizontal comme Gate of Thunder? Tout simplement parce que ces deux jeux sont de la même trempe, celle des vrais shoot-them-up pour les mecs qui en ont! Le fait de comparer Image Fight II à un jeu comme le géantissime Gate of Thunder prouve, d'entrée, que c'est un bon jeu. La bande son est un peu moins réussie et percutante dans Image Fight mais les graphismes des deux jeux sont très similaires. Je reste plus enthousismé par la vitesse et la violence de Gate of Thunder, mais il est vrai que je lui fais quelques infidélités répétées en jouant comme un fou à Image Fight II qui reste un très bon programme.



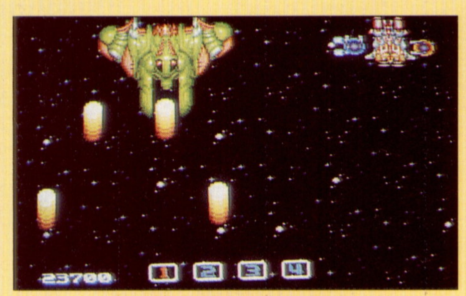


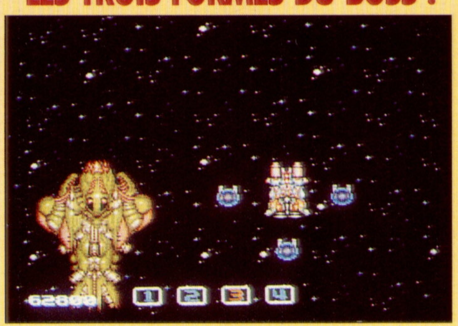



FIGHT II

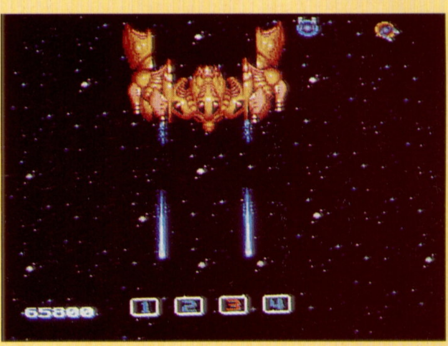
LES TROIS FORMES DU BOSS !



Pour lutter efficacement contre cette première forme, vous devez vous placer en haut à droite de l'écran et attendre que le Boss s'approche. A ce moment, vous le suivez par le haut (vous êtes alors placé au-dessus de lui). Vous pourrez alors mieux évaluer les salves de missiles qu'il tire.



La deuxième forme de ce boss coriace reste, pendant un moment, en haut de l'écran puis fonce vers le bas sans crier gare. Ne restez surtout pas dans ses pattes.



La troisième forme du boss est celle d'un crabe en colère. Aucune tactique pour cette forme finale, improvisez et démerdez-vous!



Le petit module vert se trouvant en haut à gauche de l'écran contient une nacelle. Vous devez d'abord tirer sur ce module et passer ensuite sur le bonus pour récupérer celui-ci. Lorsqu'une nacelle apparaît, elle passe alternativement du rouge au bleu en vous attendant. A vous de choisir votre couleur.



- Une difficulté qui promet une bonne durée de vie.
- Des animations et des graphismes somptueux.
- Une bande son et des animations dignes du CD-Rom.

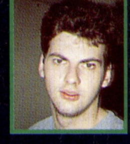


- Pas assez d'effets spéciaux.
- C'est un shoot-them-up vertical (intérêt limité)...



Image Fight II est superbement réussi malgré un début un peu aride au niveau graphismes. Même si, donc, les graphismes ne sont pas toujours à la hauteur des techniques d'aujourd'hui sur consoles (je veux parler des effets spéciaux et des tonnes de plans différentiels), l'action, quant à elle, est totalement au rendez-vous. Le challenge est en effet terriblement difficile, ce qui est bon pour la durée de vie. Les musiques sont entraînantes et les bruitages sympas. Bien sûr, il s'agit d'un bon vieux shoot-them-up vertical sans immenses innovations, les blasés passeront donc leur chemin. Moi, je reste accroché à ce jeu en désespérant d'aller audelà du troisième niveau. Le système d'armement est pratique, varié et tellement efficace!

OLIVIER



Après plusieurs essais infructueux, on se réjouit de l'arrivée d'Image Fight II sur Super CD Rom. Depuis un petit moment, le Super CD Rom ne nous avait pas apporté de gros titres, enfin s'en aller à l'extrême, cela ne sera pas justifié, ce Shoot'Em Up est un très bon titre qui arrache bien comme il faut et pas que des pâquerettes. Bien que sa réalisation ne soit pas un modèle du genre, les graphismes ne sont pas toujours au top et les décors de fond souvent en dents de scie, on appréciera énormément la jouissance que procurent les tirs à répétition et la débauche d'armement que l'on retrouve dans cette réalisation.

Loin d'être facile, il faut vraiment en vouloir pour arriver à la fin de ce titre (je n'y suis d'ailleurs pas arrivé), la difficulté d'Image Fight II lui assure une bonne durée de vie.

A réserver aux fous des jeux de tir.

J'm DESTROY



EDITEUR : IREM
GENRE : SHOOT-THEM-UP
MACHINE : SUPER CD ROM
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 18
TOTAL : 87%

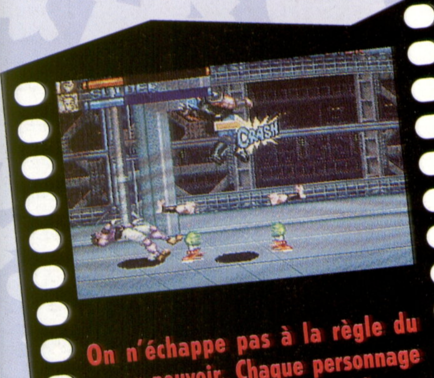
SUPER FAMICOM

RUSH

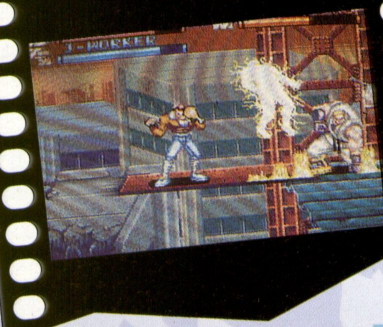


POUR UN RUSHING BIS !

L'ultime combat contre Iceman a commencé. Ce truand, ce terroriste à la solde du patron international du crime ne comptait pas sur le retour de Norton (Antivirus pour les intimes) et de Bild, ce combattant germain sage comme une image. Seulement, comme Iceman a doublé ses forces, Bild et Norton ne sont plus seuls non plus. C'est un peu comme le Street Of Rage II de la Megadrive, sauf que l'on change de console. Il y a maintenant Wendy, une jeune fille catcheuse et très rapide, Lord J., une brute épaisse au QI d'escargot et Kazan, un ninja de la plus pure espèce, tatoué et vacciné. Le combat, ou pour être plus exact les combats, vont donc pouvoir reprendre de plus belle! Traversez les divers décors qui composent ce jeu en cognant sur tout ce qui bouge. Cette fois, il vous sera possible de vous servir, non seulement de gourdins gigantesques, de barres à mine et de couteaux (tout l'attirail des adeptes de Lord Baden Powell), mais encore de grenades ou d'un fusil aux effets dévastateurs! Décidez en début de partie si, en mode deux joueurs, les deux combattants peuvent se toucher, s'il leur est possible de se mettre en colère... Ainsi de suite. Un mode duel est aussi disponible dans ce programme spécial baston. C'est encore du Street of Rage II de la Megadrive tout craché. Dans ce mode, afrontez un autre joueur en choisissant l'un des cinq combattants. Le vainqueur étant celui qui met à terre son adversaire, bien entendu. Mais ce mode duel vous propose aussi une option originale. Sur un ring où arrivent des combattants, vous devez, en un temps limité, faire un maximum de victimes! Carnage total au programme! Je vous laisse, il faut que je termine Iceman qui, avec son bâton d'aUkido commence à me... sérieusement.

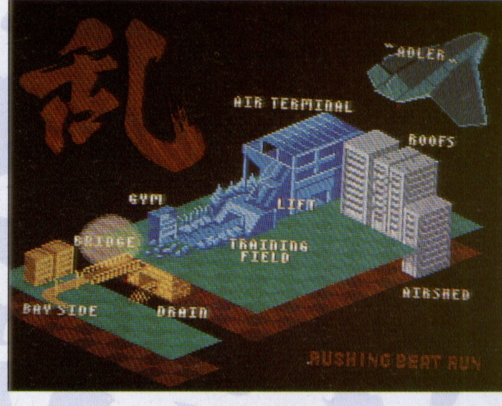


On n'échappe pas à la règle du super pouvoir. Chaque personnage possède bien sûr le sien, plus ou moins efficace. Je vous laisse découvrir les autres seul, il vous restera tout de même quelque chose a découvrir, ce qui est le principe des jeux, en général.

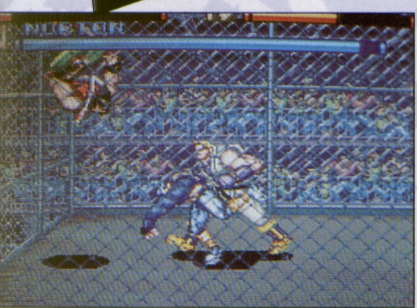




Projection de Kazan ! Une fois en colère, les projections sont d'une violence inouïe. Jamais les sprites de guerriers des rues n'auront volé aussi vite ! A voir.



Le plan du coin, là où vous vous baladerez.



FACE À FACE

RUSHING BEAT II CONTRE RUSHING BEAT



Déjà, Rushing Beat était un jeu de qualité qui, même s'il manquait particulièrement de subtilité et de variété, n'était pourtant pas si mal. Avec une suite de douze mégabits, on pouvait s'attendre à de légers, mais significatifs changements. Tout d'abord, Rushin Beat II propose un plus grand nombre de combattants, pour le joueur humain. De deux, on passe à cinq, ce qui n'est pas désagréable. Ensuite, les combats mettent en jeu plus d'éléments. C'est ainsi que l'on trouve de nouvelles armes, qu'à certains niveaux il faut sauter au-dessus de gouffres ou de plaques électriques (Cf aussi les TMT in Time) ou bien encore qu'un hélicoptère vous tire dessus. Ce que l'on pouvait reprocher a Rushing Beat, en ce qui concerne le manque de variété des sprites, est, hélas, encore vrai pour Rushin Beat II qui n'en présente qu'une petite dizaine, cette dizaine se retrouvant, tout au fil du jeu, avec des changements de couleur. Résultat des courses: Rushing Beat II l'emporte d'une manière logique, et l'on attend un Rushin Beat III qui nous offrira plus de variété dans les sprites et dans les prises.

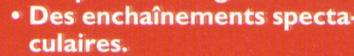


ING BEAT II



Le choix est vôtre, sélectionnez votre combattant entre (de gauche a droite): Lord J., Kazan, Norton (Desktop), Wendy et Bild (Zeitung).

Une fois en colère, vous deviendrez invulnérable. Alors que dans Rushing Beat, la première version, ce mode vous faisait perdre de l'énergie, il n'en est rien ici. Une fois trois ou quatre pains reçus par votre brave guerrier, celui-ci (ou celle-ci pour Wendy) clignotera, et pourra passer au travers des balles de fusil, des explosions de grenades, et entrer sans peine dans la mêlée.



- Graphismes soignés.
- Des enchaînements spectaculaires.
- Les cinq combattants proposés.
- Un niveau de difficulté plus que correct.

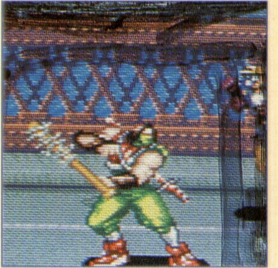


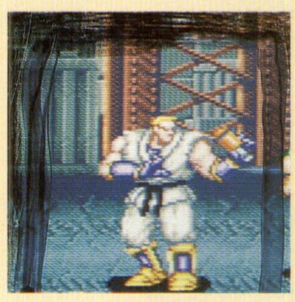
- Nombre trop limité de sprites.
- et les... ralentissements !
- On n'y échappe hélas pas !

COGNER EN SACHANT ETRE VARIE

Voici quelques-uns des objets que vous pourrez collecter au cours de votre interminable lutte contre Iceman. Dommage que les postures des sprites tenant ces objets ne soient pas des plus naturelles. On croirait des Monsieur Spock tant ils sont détendus. C'est une histoire de balais, mais je vous en reparlerai peut-être un jour, lorsqu'un jeu sur les balais nous arrivera.









Il y a de cela environ un an, sortait Rushing Beat, premier épisode. Le jeu, malgré ses qualités, était passé assez inaperçu. Pourquoi ? Mystère et boule de gomme. Rushing Beat II devrait faire parler de lui. Tout d'abord, les douze mégabits se font sentir. Cinq combattants, des décors et des situations agréablement changeants, des musiques s'accordant avec cette sempiternelle baston... Bref, on peut sans peine s'avouer satisfait. Pourtant, restons calme! On respire, on fait quelques pompes pour se détendre, une heure de yoga, et nous voila de retour. Rushing Beat II ne nous épargne pas les ralentissements qui s'étaient fait presque oublier ces derniers temps sur le SFC, et le nombre de sprites adverses est beaucoup trop limité. Concurrent direct d'un Street Of Rage II sur MD, le soft présente nettement moins de variété. T.S.R.

Malgré de nombreux ralentissements lorsqu'une tonne d'adversaires pointent le bout de leur Santiag sur le terrain, la réalisation de Rushing Beat II m'a séduit je dois l'avouer. Toutefois, je tiens à avertir les éventuels acheteurs que ce titre, enième du genre sur Super Famicom, ne comporte rien de bien novateur par rapport à ce que l'on connait déjà et, pour ma part, je dois également avouer que les jeux de baston à scrolling horizontal, ça commence à me gonfler; il y en a trop! Et encore, si Rushing Beat II éclatait tout ce qui existe sur le marché, rien ne serait grave et la joie inonderait mon coeur, mais ce n'est pas le cas. Rushing Beat II est bien, un point c'est tout. Pourtant, reconnaissons qu'avec cinq combattants à choisir et une cartouche de douze mégas, les programmeurs avaient mis le paquet. DESTROY

MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : JALECO
GENRE : BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 12 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 84%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

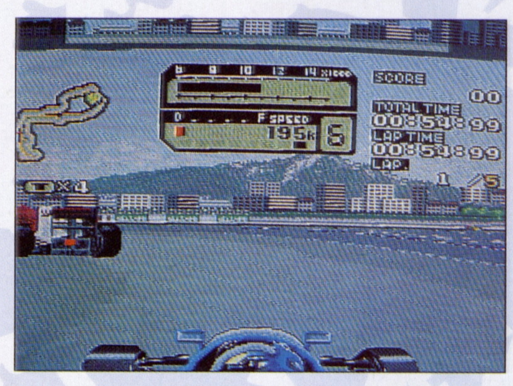
SUPER FAMICOM

SUPER F1 HERO

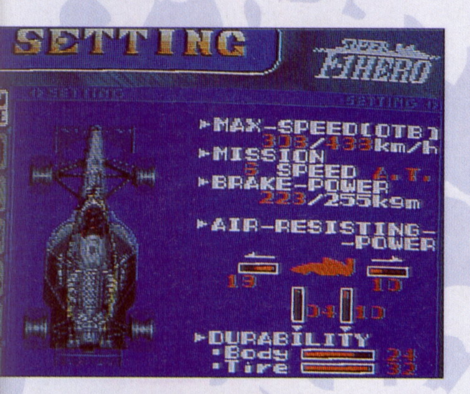
F1 HERO LA F1 DES Z'HÉROS ?

Nous voilà à peine remis du subjuguant Human Grand Prix, que nous arrive un programme, encore un, de course de F1. Comme toujours, vous retrouverez seize circuits dans différents pays que vous connaissez sans doute par coeur : Mexique, Monaco, Australie, Allemagne, Espagne... inutile d'en faire la liste complète. Au programme, deux modes de jeux: le championnat du monde, où vous vous ferez les seize circuits d'affilée, ou la course simple où vous pourrez, soit être seul sur piste, soit vous mettre dans un contexte de championnat avec, à vos côtés, tous les autres véhicules. Un tour au stand avant la course, histoire de paramétrer, ou de faire semblant, votre bolide, et en piste ! En championnat du monde, suivant le niveau de difficulté choisi, il vous faudra vous qualifier dans les huit, six... voire trois premiers, afin d'être qualifié pour la course suivante. En niveau very hard, vous passerez du temps sur la route ! Bonne chance !

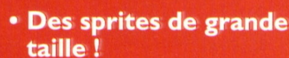
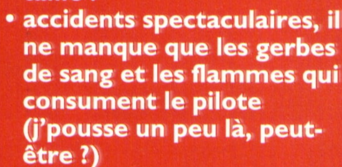
Les courses automobiles possédant des sprites de cette taille sont rares, mais quand on voit le résultat, on comprend très vite pourquoi.



Voici, scoop, Le scandale de l'affaire. On nous a fait un circuit de Monaco, nous y sommes ici, sans tunnel ! Vous entendez bien, il n'y a pas le moindre tunnel à l'horizon. Déjà que les circuits ont une drôle d'allure, si en plus on les escamote !



On n'y échappe pas ! Tout est déterminé... Vous n'y connaissez rien ? Faites donc au hasard, c'est par l'expérience que l'on apprend, comme nous le dit cet excellent proverbe tibétin: "c'est en se mouchant que l'on devient moucheron" !

- Des sprites de grande taille !
- accidents spectaculaires, il ne manque que les gerbes de sang et les flammes qui consument le pilote (j'pousse un peu là, peut-être ?)



- Impression de vitesse zéro.
- Graphismes très décevants.
- Modes de jeu proposés insatisfaisants.

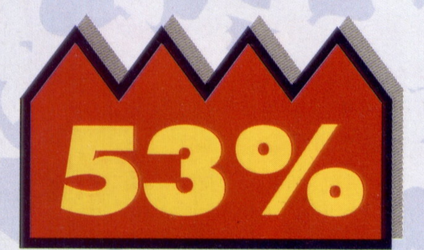


Sans plus tarder, j'en viens à l'essentiel. C'est une simulation de F1 que vous voulez? Allez voir Human GP. Vous préférez du jeu, un peu comme le Monaco GP de la Megadrive, alors soyez patient et attendez le soft Nigel Mansell. Hormis la taille de ses sprites, les accidents à pleine vitesse spectaculaires et les tête-à-queue sympas, le jeu est inintéressant au possible. Outre l'effet de vitesse lamentable, il faut bien dire que l'on ne s'y croit pas du tout. Peut-être est-ce parce que je reviens de quinze heures sur le Human GP? Mais même en tant que jeu, F1 Hero est hyper décevant. Il faut signaler le comportement particulièrement absurde des autres concurrents qui, eux, doivent jouer au stock car. Je n'ai qu'un seul conseil à vous donner: évitez ce soft, à moins que vous n'aimiez jeter l'argent par les fenêtres.

T.S.R.

MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : VARIE CORPORATION
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 12
TOTAL : 53%





R-TYPE II

L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !

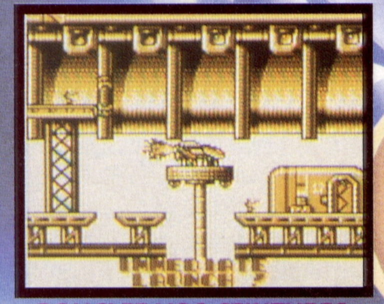
Le shoot'em up d'arcade le plus fabuleux de tous les temps ! Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console. Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.



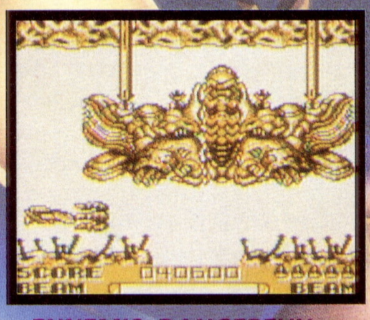


Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros"cartons").

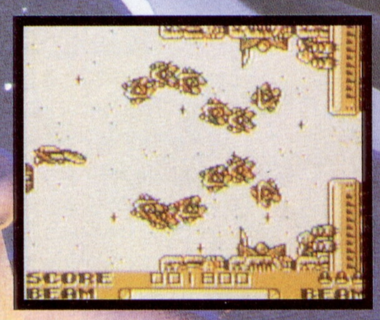
L'empire Bydo tremble de peur ...



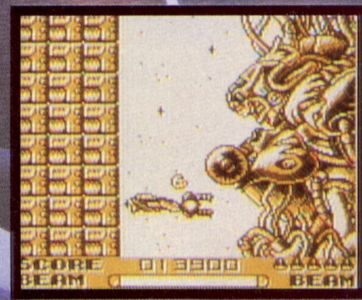
BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!



ENNEMIS DANGEREUX...



ENNEMIS NOMBREUX...



CA SENT LE ROUSSI !





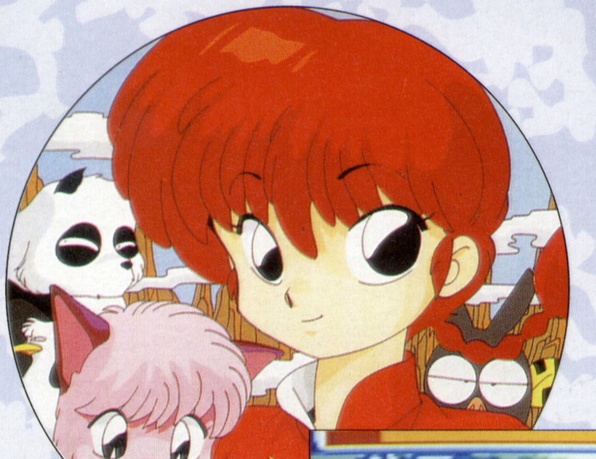


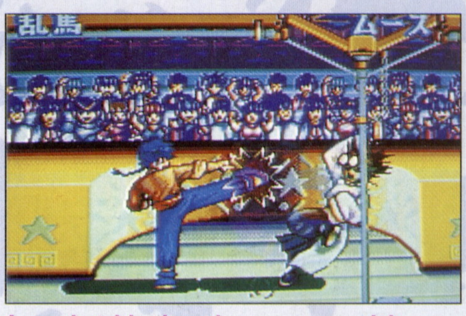


SUPER FAMICOM

RANMA

RANMA 1/2 MULTIPLIÉ PAR 2 ÉGALE RANMA



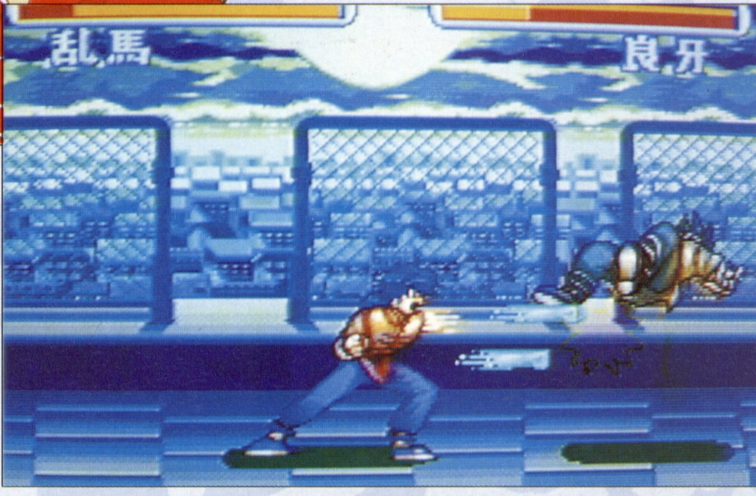


Le coup de pied dans la tronche est un autre coup de base mais qui fait de sérieux dégâts lorsqu'il est bien placé. Vous n'avez qu'à regarder la tronche décomposée de l'adversaire de Ranma pour mesurer les dégâts.

En combinant le saut et le coup de pied vous réussirez ceci! Impressionnant non! Surtout que l'adversaire qui se mange vos tatanes dans la tronche n'est autre que le Boss final de Ranma 1/2 II. Ne lésinez pas sur les sauts car ils vous rendront inssaisissable par la plupart de vos adversaires et vous permettront de les toucher sans risquer de perdre trop de points de vie.



LES DIFFERENTS COUPS DE RANMA

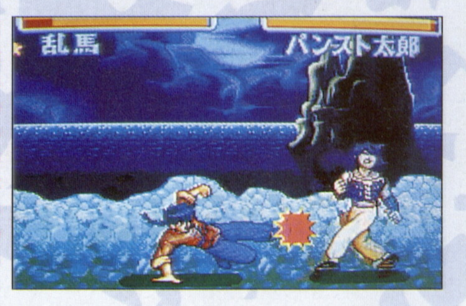


Le coup de base est le coup de poing. Mais il est toujours plus intéressant de réaliser la combinaison que vous voyez sur le cliché qui consite à appuyer deux fois très vite sur le bouton de coup de poing. Cela donne un résultat digne des meilleurs coups de Ken le survivant, du genre 500 coups de poings en une demi-seconde!

Le coup de genou en sautant est un coup qui permet de toucher un adversaire en close–combat tout en sautant, ce qui n'est pas possible pour le coup de pied sauté normal. Les dégâts sont en général d'ordre stomatologique, entendez par là que la jeune judoka qui vient de se manger le genou de Ranma risque d'aller faire un tour chez son dentiste Gilbert sous peu! Gilbert Thuong–Cong est, à ce propos, un excellent dentiste oriental!



Le coup de pied accroupi permet d'atteindre des adversaires qui se protègent trop souvent du coup de pied normal. Il suffit d'alterner plusieurs coups avec ce coup de pied accroupi et vous serez sûr de réussir.





Le jeté par dessus l'épaule permet à Ranma, non seulement d'éjecter un adversaire loin de lui (il peut alors se préparer pour une nouvelle combinaison de coups) mais aussi d'occasionner de terribles dégâts sur l'infortuné voltigeur qui a goûté à ce coup.



Je sais que vous regardez tous le Club Dorothée en cachette, vous saurez donc de quoi je parle dans les lignes qui suivent! Ranma 1/2 est un dessin animé japonais à la sauce Dragon Ball et qui trace les aventures de deux héros des arts martiaux: Ranma et Ranma! Disons que Ranma est un garçon alors que Ranma est une fille! Hein, quoi , comment? Bah pourquoi? En fait, les Ranma sont jumeaux, des répliques exactes mais de sexe opposé. Dans le dessin animé, il n'y a qu'un Ranma qui peut prendre les deux formes. Dans le jeu vidéo, il est possible (en mode deux joueurs) de jouer chacun avec un des Ranma. Vous vous rappelez peut–être du premier jeu sur Super Famicom (testé dans l'excellentissime article écrit par moi–même dans Pad N.9), un beat–them–up délirant qui vous faisait rencontrer des personnages aussi hauts en couleurs que dangereux! Eh bien, la suite arrive sur vos écrans et c'est... la même chose, youpi! Il s'agit une nouvelle fois de se taper les plus costauds et les plus costaudes du pays (il y a énormément de femmes dans ce jeu) et de rencontrer le super Boss du jeu, un gros taureau très très méchant! Le jeu principal consite à choisir l'un des 10 personnages et de partir en campagne avec. Vous rencontrerez alors les 9 autres champions, chacun leur tour, jusqu'au Boss (qui ne figure pas dans l'écran de sélection des personnages). Il est, bien sûr, aussi possible de jouer en mode versus contre n'importe quel personnage à un ou deux joueurs. Une autre possibilité est le championnat (mode deux joueurs) qui vous fait chacun choisir cinq combattants qui se rencontreront. Les coups à votre disposition sont nombreux et vous pouvez réaliser un super coup par combinaison de touches. L'univers choisi est complètement délirant et vous risquez d'aller de surprise en surprise en jouant à Ranma 1/2 II.

1/2 II





- Une ambiance folle issue des dessins animés japonais.
- Des graphismes géniaux.
- L'animation excellente des personnages.



- Une maniabilité en de ça de la version précédente.
- Un jeu qui se termine trop vite en mode un joueur.



RANMA 1/2 2 CONTRE RANMA 1/2

Une comparaison qui coule de source mais qui me pose bien des problèmes car je suis un gros fana de l'univers Ranma 1/2 et j'ai bien du mal à savoir lequel des deux jeux je préfère. Les développeurs ne se sont, en fait, pas vraiment foulés car ils ont simplement davantage travaillé l'aspect animation et graphisme mais ont oublié la maniabilité. Je ne vois, en effet, aucune différence en ce qui concerne les coups et la gestion de ceux–ci semble même inférieure dans Ranma 1/2 II, disons un peu plus brouillon. Même si les graphismes sont deux fois plus beaux et que les mouvements des personnages sont trois fois plus délirants, je ne peux m'empêcher de regretter l'extrême rigueur des coups dans Ranma 1/2 II. Oh et puis, achetez–vous les deux cartouches, zut!





Lorsqu'un combat est gagné, c'est toujours l'occasion de petites animations avec le gagnant qui saute de joie et le perdant qui réalise des mouvements de rage, comme ici la judoka qui exécute quelques mouvements de dos.

CHAQUE PERSONNAGE POSSEDE DES COUPS EXTRAORDINAIRES

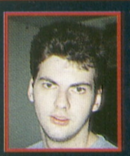
Ce spécialiste des cartes à jouer, par exemple, ne fait pas que donner des coups de poing ou de pied. Il possède une panoplie de coups spéciaux complètement délirants comme le dé ou les cartes qu'il vous lance sans relâche. Ce combattant, qui ressemble à un Roi de carte à jouer, arrive au début du round dans un dé.











Tout à fait dans le style des dessins animés japonais qui font fureur sur nos écrans, Ranma 1/2 reste dans l'esprit du premier épisode. Les ennemis, comme le panda géant, sont particulièrement agréables et les différents graphismes proposés ici, respirent la joie de vivre. Toutefois, certains éléments et, notamment, la maniabilité parfois un peu faiblarbe ainsi que la facilité avec laquelle on arrive au terme de ce jeu, me font douter de l'opportunité d'acheter Ranma 1/2 II, surtout lorsqu'on a dans le même style Street Fighter II qui reste, lui aussi, toujours aussi brillant et exemplaire à tous points de vue. Pour ma part, et malgré de bonnes choses comme des mouvements très originaux et une bonne variété de coups, Ranma II reste dans l'ombre des meilleurs jeux dans le genre sur cette machine. Et Dieu sait combien ils sont nombreux. Un bon jeu tout de même.

J'm DESTROY



Quel pied cette saga des Ranma sur Super Famicom! Même s'il s'agit du 23millième beat–them–up du mois, il propose des personnages et des décors complètement dingues et vraiment beaux! Sans grand réel progrès par rapport au premier épisode (meilleurs graphismes mais gestion des coups moins précise), il permet aux fanas du genre dessins animés japonais de s'éclater avec des nouveaux personnages. L'ambiance graphique est donc l'apsect primordial du jeu. Mais il ne faut pas oublier les coups assez nombreux (pas assez, comparé à Street Fighter II ou Fatal Fury) et surtout la formidable animation des combattants qui réalisent des combinaisons de mouvements à tomber par terre, c'est le cas de le dire. Un super jeu.

OLIVIER



EDITEUR : NCS
GENRE : BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 5
MACHINE : JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX : 10 ADVERSAIRES

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 84%

VU ET DISPO CHEZ FAIR PLAY

SUPER FAMICOM

COMBAT

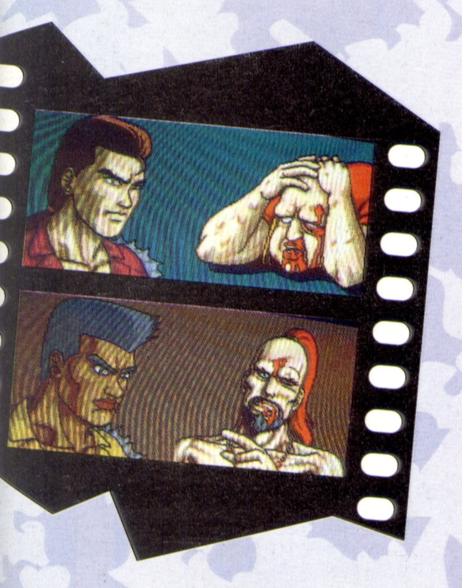
DES TRIPES EN ACIER TREMPÉ.

Combat Tribes est l'adaptation d'un jeu d'arcade qui reprend, une fois n'est pas coutume, le genre tant adoré des fanas de jeux vidéos du moment: le beat–them–up. Il ne faut pas vous inquiéter car il semble bien que tous les éditeurs soient, en ce moment, complètement obsédés par les jeux de baston, à moins qu'ils ne soient plutôt obsédés par leur chiffre de vente. Et qu'est–ce qui se vend aujourd'hui sur Super Famicom? Les bite–zème–heupe oeuf corse ! ("oeuf corse" est une expression empruntée à AHL qui aime à prendre un accent parisien lorsqu'il parle anglais). Dans Combat Tribes, il est question de trois héros super musclés comme d'hab' mais dont les proportions ont été légèrement exagérées par des graphistes qui avaient un sérieux coup dans le nez ou un compas dans l'oeil ! Il y a Blitz, un rouquin aux cheveux gominés et attachés dont la principale occupation est d'exploser le crâne de ses adversaires contre le sol, en les tenant par les cheveux lorsque ceux–ci sont déjà à terre, saine occupation! Bullova, un black géant, préfère, quant à lui, sauter à pieds joints sur ses adversaires lorsque ceux–ci sont à terre eux aussi, après avoir reçu un festival de coups divers et variés. Il nous reste Berserker, le punk blond gonflé à l'hélium, qui aime attraper ses ennemis par les pieds et les faire tourner longtemps autour de lui. Cela permet d'éclater ceux qui s'approchent de trop près et, en même temps, de diminuer sérieusement l'infortunée victime. Et je ne vous parle pas du coup préféré de nos trois justiciers des temps modernes; et puis si, je vous en parle tiens ! La recette est simple: il suffit de prendre deux ennemis, un dans chaque main, et de leur écraser la tête mutuellement l'une contre l'autre ! Mais attention, si combat Tribes ne fait pas dans la dentelle, c'est pour la bonne cause. Les malabars brothers ne tapent pas pour la gloire (ou pour s'amuser, il y a TSR pour ça!), ils luttent contre les bandits qui ont envahi New–York et ils ont beaucoup de boulot! Ils doivent ainsi se coltiner des skinheads, des pirates, des clowns, des skateboarders et des boss de fins de niveaux, tous plus originaux les uns que les autres. Heureusement, il est possible de tenter l'aventure à deux simultanément car l'union fait la force, c'est bien connu. Une remarque ne passant: si vous n'aimez pas le joueur qui joue avec vous à Combat Tribes, vous pourrez trouver, sur la même cartouche, un mode versus dans lequel il est possible de sélectionner (via un password) n'importe quel boss ou ennemi du jeu et se later avec, boum!



Vous pouvez admirer le style de Berserker qui frappe la tête de son ennemi contre le sol. C'est la seule attaque qui permet d'éliminer un ennemi en une fois. Pendant ce temps là, Bullovar (à gauche) s'en prend plein la pogne par un Fish visiblement très énervé. Il ne faut pas trop titiller les pirates lorsqu'ils ont un tesson de bouteille dans la main.

LE MODE VERSUS : Le jeu est assez difficile et surtout long gà terminer car les ennemis sont terriblement coriaces, nombreux et pots de colle! C'est pour cela que le jeu à deux est l'idéal.





LE JEU À DEUX : le mode principal de jeu est la progression en vue de profil et en scrolling horizontal. Vous pouvez jouer seul ou, comme c'est le cas ici, à deux. Il suffit de choisir votre combattant préféré parmi les ennemis et les boss, à condition de posséder le bon mot de passe.





COMBAT TRIBES CONTRE RUSHING BEAT 2



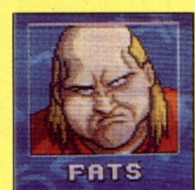
On trouve dans ces deux jeux les mêmes options, à savoir, la progression à un ou deux joueurs (en simultané) et le mode versus. Combat Tribes permet, en outre, de jouer en mode versus à un seul joueur en sélectionnant l'un des deux autres héros, ou carrément des ennemis ou des boss du jeu. Ceci n'est pas le cas de Rushing Beat 2. Par contre, ce dernier est plus beau, plus fluide, plus pur. Les mouvements sont plus complexes et précis. Je préfère donc Rushing Beat 2 malgré le bon niveau de Combat Tribes.

TRIBES

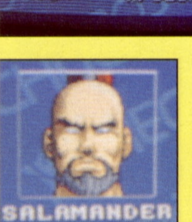




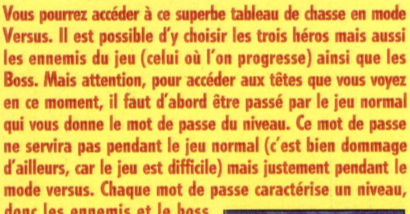










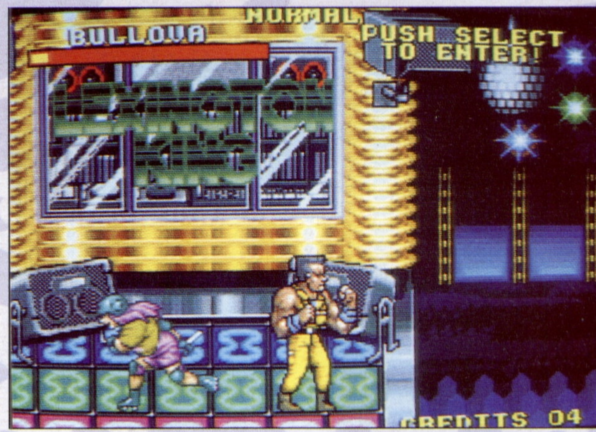


Vous pourrez accéder à ce superbe tableau de chasse en mode Versus. Il est possible d'y choisir les trois héros mais aussi les ennemis du jeu (celui où l'on progresse) ainsi que les Boss. Mais attention, pour accéder aux têtes que vous voyez en ce moment, il faut d'abord être passé par le jeu normal qui vous donne le mot de passe du niveau. Ce mot de passe ne servira pas pendant le jeu normal (c'est bien dommage d'ailleurs, car le jeu est difficile) mais justement pendant le mode versus. Chaque mot de passe caractérise un niveau, donc les ennemis et le boss de ce niveau. Mes préférés sont H.Squad le skinhead, G.Terror qui rivalise avec K.Clown dans la façon de se maquiller la tronche, Salamander le cracheur de feu, ou encore, Windwalker l'indien et son tomahawk.

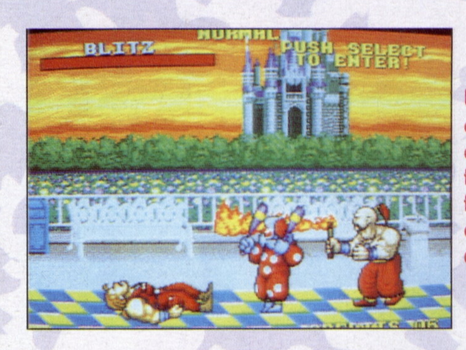








Le troisième niveau vous fait rencontrer des patineuses de hockey dans une boîte de nuit. Celles-ci arrivent à toute vitesse à l'écran, par la droite, et filent vers la gauche avant de faire demi-tour pour repasser. A chaque fois, c'est vous ou elles! Il faut être exactement sur leur trajectoire pour pouvoir les toucher.



Un niveau super coloré avec des clowns, une fête foraine et un boss de fin de niveau qui crache du feu. Que demander de plus?



Il est aussi possible de combattre contre son double en mode versus, à deux ou à un joueur.



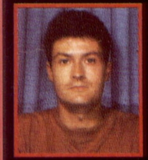
- Une excellente conversion du jeu d'arcade.
- Des possibilités variées (modes versus et jeu seul ou à deux).
- Une violence rafraîchissante!



- Le jeu d'arcade original n'était pas sublime.
- Des couleurs peu réalistes.
- Un manque de précision pour les coups.



Voici une autre spécialité des héros de Combat Tribes. Il est possible d'attraper un adversaire à terre par les pieds et de le faire tournoyer dans les airs, ce qui a pour effet de blesser tous ceux qui se trouvent sur le passage du corps.



Je connaissais le jeu d'arcade pour y avoir joué l'été dernier et c'est avec une certaine inquiétude que j'ai inséré la cartouche dans ma Super Famicom. Il faut dire que Technos ne nous a jamais vraiment habitués à des super hits. Eh bien, je peux vous dire que la conversion est réussie, excellente. Le problème est que la version originale n'était déjà pas très attractive. Sur Super Famicom, on joue cependant avec plus de plaisir car la maniabilité est bonne, les coups assez nombreux et les possibilités de jeux nombreuses (progression seul ou à deux, modes versus à un ou deux joueurs avec tous les boss sélectionnables). Mais les graphismes sont un peu bizzares avec des corps disproportionnés et des couleurs un peu vives pour ne pas dire baveuses! Cependant, le jeu est à l'image de son original, voire mieux réussi. Au final, on s'amuse quand même grâce à quelques détails bien violents. Un bon jeu de baston, complet et très axé arcade.

OLIVIER



Et c'est reparti pour un jeu de baston pure tradition qui vous entraînera dans les quartiers malfamés d'une ville au bord de la rupture. Que diantre ce jeu apporte-t-il donc de plus? Rien, rien du tout même, car tout dans ce titre est largement inférieur à ce qui se fait de mieux en la matière. Les graphismes, par exemple, sont pauvres et ne donnent pas vraiment l'envie de continuer à jouer, les animations d'une qualité on ne peut plus moyenne se traînent lamentablement comme poussées par un escargot. Alors oui, effectivement on peut jouer à deux à The Combatribe, mais la réalisation est tellement mauvaise qu'on n'y retrouve, de toute manière, pas son compte. Au niveau des coups, là encore, ce jeu est assez décevant car on ne peut choisir les enchaînements que l'on désire. Bref, on a beau tout retourner dans tous les sens, on ne trouve pas vraiment un ingrédient pour racheter l'autre.

J'm DESTROY



EDITEUR : TECHNOS
GENRE : BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 7
MACHINE JAPONAISE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 15
TOTAL : 77%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



THE LEGEND OF SUCCESS JOE

JOE A DU SUCCES !

Encore un beat–them–up sur Super Famicom, hop la! Mais attention, ce jeu de baston n'est pas seulement destiné aux affreux jojos que vous êtes. Ne vous attendez pas à parcourir des entrepôts mal famés et grouillant de gros balaises munis de barres à mine. The legend Of Success Joe se déroule dans le monde de la boxe. Un monde violent certes, mais un monde dans lequel certaines règles sont à respecter. Ainsi, pas de coups extravagants qui déchaînent la foudre sur votre adversaire, ce dernier passant alors de l'état d'humain à celui de biscotte grillée! Cela n'empêche pas au jeu d'être aussi violent que les autres beat–them–up tout en utilisant un vrai sport de combat. Le jeu est, en fait, un hybride de ce sport et des combats à la Street Fighter (ou Fatal Fury, ou bien Ranma 1/2, ou encore Rushing Beat, et puis aussi Final Fight, bon j'arrête là !) Il n'y a pas de round et le jeu s'arrête quand un des adversaires n'a plus de points de vie. Il est possible de jouer seul contre tous les combattants proposés, ou encore à deux en mode versus. On choisit alors son personnage préféré et en route pour les caramels mous!



Le crochet est l'un des coups les plus vicieux du jeu car ils peut toucher l'adversaire lorsque celui–ci est le plus près possible. Même si le jeu tient davantage du beat–them–up que de la simulation de boxe, il reprend les coups principaux de ce sport destroy.

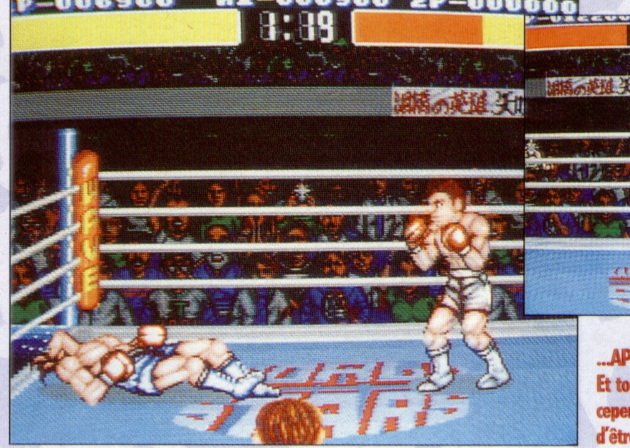


- Le cadre d'un ring de boxe change des habituelles rues sombres.
- L'humour général.



- Pas assez de coups.
- Un manque d'originalité.

AVANT...
Le rocker à la banane (à gauche) est en train de tenter une attaque en règle sur son adversaire qui n'a vraisemblablement pas tellement peur du coup qui effleure simplement son front.



...PENDANT...
La réponse est immédiate et violente. Le coup a été tellement rapide que le cliché n'a pu fixer que le résultat. La violence du coup apparaît nettement.

...APRES
Et tout finit au tapis, avec une petite sieste forcée. Il ne devra cependant pas rester couché plus de 10 secondes sous peine d'être victime d'un KO.



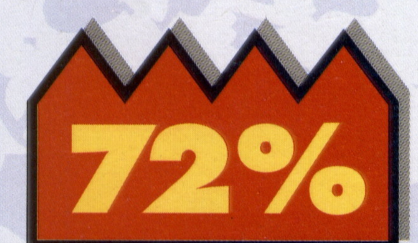


Les éditeurs sont des petits malins. Voyant que le nombre de beat–them–up sortant en ce moment sur Super Famicom sont légion, ils nous sortent une soi–disant simulation de boxe qui n'est, en fait, qu'un déguisement pour cacher un beat–them–up classique. Alors, ne nous laissons pas avoir par ce genre de manoeuvre. D'autant que le résultat n'est pas trop catastrophique et a le mérite de changer un peu les idées de ceux qui écument d'habitude les rues des Street Fighter, ou autres Final Fight. L'humour est présent, heureusement. Par contre, les graphismes et l'animation ne sont pas des révolutions techniques sur Super Famicom. Le jeu est moyen à tous points de vue. Son problème actuel est que sur le front des beat–them–up, il y a un concurrence terrible en ce moment.

OLIVIER

EDITEUR : KA AMUSEMENT LEASING
GENRE : BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 3
MACHINE : JAPONAISE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 72%





SINGERIE EN PLEINE PRÉHISTOIRE



JOE ET MAC 2

Après Dinowars et Joe et Mac, la préhistoire semble être devenue un thème particulièrement à la mode. Ce sont vos parents qui vont être contents! Rien de tel que voir les paysages du "bon vieux temps"! Après Joe et Mac qui nous montrait combien les hommes préhistoriques tenaient (par les cheveux) à leurs femmes, Joe et Mac 2, nous emmène au pays des singes. Non, non, il ne s'agit pas d'Euro Disney ou de l'Assemblée Nationale, mais si... enfin, bon. Deux sympathiques singes de la préhistoire se retrouvent, par l'effet d'un pur (les fées d'impur) miracle, transformés en humains, la queue, celle qui est le prolongement naturel de la colonne vertébrale, en plus. Plus besoin de passer à Lourdes pour les miracles! Mais, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, il faut être prudent; cela ne nous donne toujours pas l'histoire de cette aventure. Jusqu'ici, il y autant d'histoire dans ces quelques lignes que sur une boîte de cassoulet, c'est-à-dire assez peu -cette remarque étant destinée à tous ceux qui ne mangent pas de cassoulet, ainsi qu'à ceux qui ne savent pas lire-. Le drame de cette affaire, le voici: l'un des deux singes de cette affaire, le singe femelle, s'est fait enlever. C'est vrai, je vous l'accorde, j'aurais pu dire demoiselle plutôt que singe femelle puisqu'il s'agit d'humain, enfin presque; mais j'ai toujours eu du mal à appeler "mademoiselle" les femmes qui ont une queue. C'est comme ça, ça ne se discute pas. Dans un second temps, cette mission n'étant là que pour vous mettre "en train", il vous faudra délivrer tous les autres singes du coin (y compris Françoise Sagan) retenus prisonniers par quatre grands méchants. Si vous vous êtes mis à manger frénétiquement des bananes après le Toki de la Megadrive et que vous ne parlez plus qu'à votre petit(e) ami(e) en lui disant "houki! houki!", il y a fort à parier que ce jeu vous séduise!

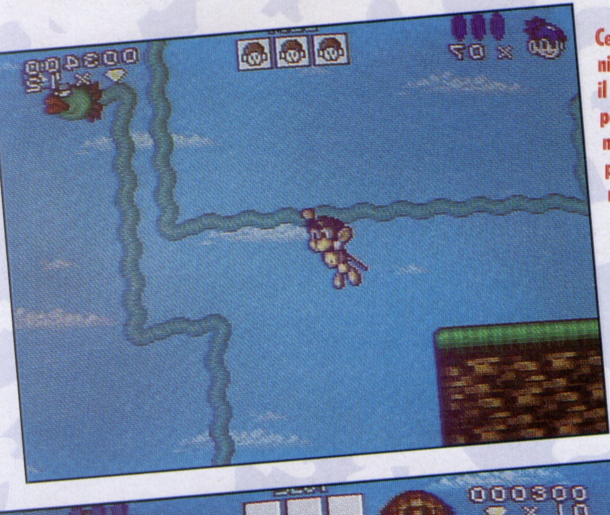


Après une course-poursuite contre ce dinosaure, à vous de l'affronter. Si vous ne vous êtes jamais fait poursuivre par un Tyranausorus Rex de la plus belle espèce, ce qui est tout de même fortement probable, voici l'occasion de commencer. Dans les niveaux suivants, on retrouvera une scène identique, mais cette fois, c'est une sphère immense qui vous roulera dans le dos! A ce moment, il faudra utiliser le "dash" (bouton L ou R) à fond, ou finir en crêpe Bretonne.



Dans le premier niveau, se trouve un oiseau persécuté. Oui, il faut le dire, "le pauvre petit bébé phoq... euh, oiseau"! Volez vite à son secours et vous atterrirez dans un niveau rempli de pierres précieuses. Toutes les cent pierres (Saint Pierre) une vie en plus! Le moment est venu de gagner quatre ou cinq vies d'un seul coup!

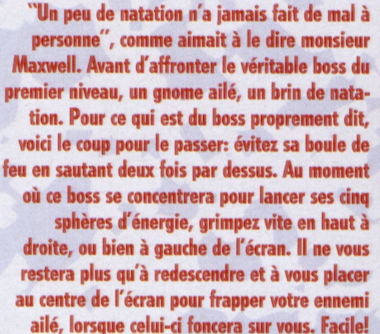
73%



Ce passage n'est pas sans rappeler l'un des niveaux de World of Illusion sur Megadrive, où il fallait attendre qu'une araignée tisse sa toile pour ne pas tomber dans le vide. C'est ici le même principe. On trouve l'inspiration où l'on peut! Attendez que ces plantes tracent le chemin et agrippez-vous pour avancer.



- Des niveaux variés.
- Quelques traits d'humour bienvenus.
- Quelques mini prouesses techniques.



"Un peu de natation n'a jamais fait de mal à personne", comme aimait à le dire monsieur Maxwell. Avant d'affronter le véritable boss du premier niveau, un gnome ailé, un brin de natation. Pour ce qui est du boss proprement dit, voici le coup pour le passer: évitez sa boule de feu en sautant deux fois par dessus. Au moment où ce boss se concentrera pour lancer ses cinq sphères d'énergie, grimpez vite en haut à droite, ou bien à gauche de l'écran. Il ne vous restera plus qu'à redescendre et à vous placer au centre de l'écran pour frapper votre ennemi ailé, lorsque celui-ci foncera sur vous. Facile!



Jackie Sardou inspire les créateurs de jeu vidéo! C'est un scoop unique! Le coup du "pousse moi que je roule" fait déjà fureur outre Atlantique! Assommez votre ennemi (NDMM: faut-il comprendre ici votre prof d'allemand) et poussez le devant vous! Vous dites? NDMM? Ah? Cela signifie Note De Moi Même, pourquoi?



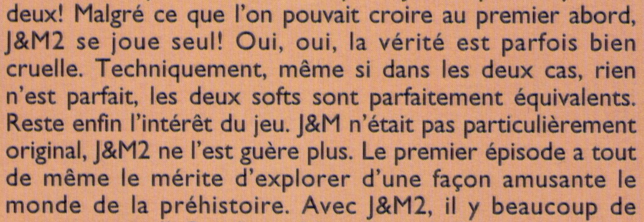
- Tout cela est bien facile.
- L'habituel refrain: et l'originalité, hum?

Une fois la première étape passée, vous vous retrouverez dans ces situations. Choisissez le niveau que vous voulez, parmi les quatre au programme. Chaque niveau vous proposera un décor particulier sur un thème précis. Le troisième se déroulera, par exemple, dans des paysages enflammés.

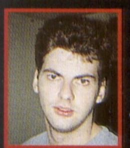


FACE À FACE

JOE ET MAC 2 CONTRE JOE ET MAC

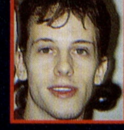


Une fois encore, il était tout simplement impossible de passer à côté de ce challenge. Premier, et non négligeable point en faveur de cette première version qu'est J&M, il peut se jouer à deux! Malgré ce que l'on pouvait croire au premier abord, J&M2 se joue seul! Oui, oui, la vérité est parfois bien cruelle. Techniquement, même si dans les deux cas, rien n'est parfait, les deux softs sont parfaitement équivalents. Reste enfin l'intérêt du jeu. J&M n'était pas particulièrement original, J&M2 ne l'est guère plus. Le premier épisode a tout de même le mérite d'explorer d'une façon amusante le monde de la préhistoire. Avec J&M2, il y beaucoup de redites. Il ne fait pas bon passer en second! Conclusion? Les deux challengers se valent assez et tous deux sont, en outre, particulièrement faciles à terminer.



Si vous connaissez Joe And Mac, oubliez ce que vous en savez car cette nouvelle version n'a plus grand-chose à voir. Si l'action de Joe And Mac II est assez rapide, voire même parfois très rapide, bien souvent on sent que la Super Famicom rame, ce qui est assez exaspérant. Le seul point noir de ce titre étant maintenant dévoilé, on peut y aller pratiquement les yeux fermés, le reste est tout à fait convaincant. Le mot principal qui me vient à l'esprit après avoir joué plusieurs parties de Joe And Mac II, c'est: sympathique. Diriger son petit bonhomme qui se déplace avec des mouvements fluides et suivant un excellent scrolling horizontal est un véritable plaisir. Assez original dans sa présentation -après avoir passé le premier niveau, on peut choisir, comme bon nous semble, d'attaquer par l'un des quatre autres niveaux-Joe And Mac II fleure bon la bonne humeur. Sans être gigantissime, ce jeu est sympathique, mais je crois l'avoir déjà dit.

J'm DESTROY



Voyons les choses avec tout le recul et l'objectivité nécessaires. Joe et Mac est incontestablement un jeu de plates-formes très sympa, qui propose quelques bons niveaux, et qui, graphiquement, peut s'enorgueillir, d'être de fort bonne qualité. De plus, les capacités de la Super Famicom ont été utilisées un minimum. C'était,en fait,faire avec peu d'idées novatrices, un soft plutôt bien réalisé. Il y a quelques bavures dans l'animation qui n'est pas toujours aussi fluide qu'elle se devrait de l'être, mais n'exagérons rien, ce n'est pas le drame. Nous ne sommes pas chez Racine, et cela ne vaut franchement pas la peine de se pendre dans les coulisses. Pourtant, s'il faut se décider pour un Joe et Mac 2 ou pour un Tiny Toon de Konami, le choix est vite fait: Tiny Toon. Les jeux sont assez chers comme ça, pour que l'on se contente d'acheter ce qu'il y a de mieux.

T.S.R.

EDITEUR : DATA EAST
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3 ET PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 73%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

SUPER FAMICOM

SUPER LINEARBALL

TOUCHE PAS À MA BALLE NUCLÉAIRE !



Voici le champ de bataille que vous découvrez en jouant à Super Linearball: un terrain immense vu en vraie 3D. A la manière d'un F–Zero, vous parcourez les distances en évitant les pièges et en cherchant la balle.

Un nouveau concept de sport nous arrive tout droit du futur: le Linearball. Conçu comme un football américain dans lequel la zone de but se trouverait au centre du terrain, il se joue à deux joueurs. Ces joueurs sont un peu spéciaux puisqu'ils se trouvent dans des petits vaisseaux renforcés qui glissent magnétiquement sur le terrain. Le jeu se déroule en 3D grâce au mode 7 de la Super Famicom. Vous pouvez aller dans toutes les directions sur le terrain. Votre but est de vous emparer d'une balle qui se balade quelque part. Pour cela, si vous êtes un peu perdu, il vous suffit d'appuyer sur le curseur en haut de la manette et, quelle que soit sa distance, vous serez automatiquement mis dans la direction de la balle. Il est possible d'avancer ou de reculer et de tirer. Mais pourquoi tirer? Tout simplement pour être tranquille pendant le jeu; en effet, un adversaire reste le plus souvent solidement attaché à vos basques car son but est exactement le même que le vôtre: s'emparer de la balle et foncer vers la zone de but centrale. Sitôt entré dans cette zone avec la balle, vous marquez le point. Attention, la balle ne restera dans vos griffes que quelques secondes et l'adversaire fera aussi tout pour vous la voler. Chaque niveau possède un password et des graphismes différents. De plus, de nombreux obstacles magnétiques se trouvent dans le sol et vous feront exécuter toutes sortes de figures que vous n'aviez pas prévues.

Sur le sol, vous trouverez de nombreuses indications comme ces énormes flèches vertes. Chaque motif sur le sol signifie quelque chose. Les flèches, par exemple, vous forcent à aller dans un sens. Vous trouverez toutes sortes d'autres gadgets.

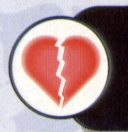




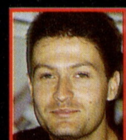
Vous pouvez apercevoir, en face de vous, les trois éléments prépondérants du jeu. Votre ennemi est un vaisseau identique au vôtre. La balle est cette petite chose grise et jaune que vous allez essayer de suptiliser à votre adversaire, car ce dernier semble avoir des vues sur celle–ci. Enfin, entre les deux, vous pouvez distinguer la zone de but ("Goal"), zone vers laquelle vous devez foncer lorsque vous êtes en possession de la balle.



- Un mode deux joueurs généralement prenant.
- Une excellente utilisation du mode 7.
- Un jeu original.



- Un jeu répétitif malgré les changements de décors.



Linearball est ce genre de jeu étrange et novateur qui fait plaisir à jouer quand on est testeur. De là à se jetter dessus en magasin, il y a un pas que vous ferez si vous êtes sûr de pouvoir jouer à deux, ou que vous adorez les simulations sportives. Ce genre de foot à deux joueurs dans des vaisseaux a le mérite d'être assez beau et original pour vous intéresser. L'utilisation du mode 7 rend la maniabilité un peu déconcertante au début, mais avec l'habitude, on prend plaisir à jouer et l'on ne tâtonne plus du tout. Les couleurs sont variées et les graphismes simples et sommaires (mais efficaces). L'action est complètement au rendez–vous et, même si l'on est censé se retrouver dans le futur, le jeu n'en reste pas moins réaliste.

OLIVIER

MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : HIRO
GENRE : SIMULATION SPORTIVE FUTURISTE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : SEUL 70%
A DEUX : 79%



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2

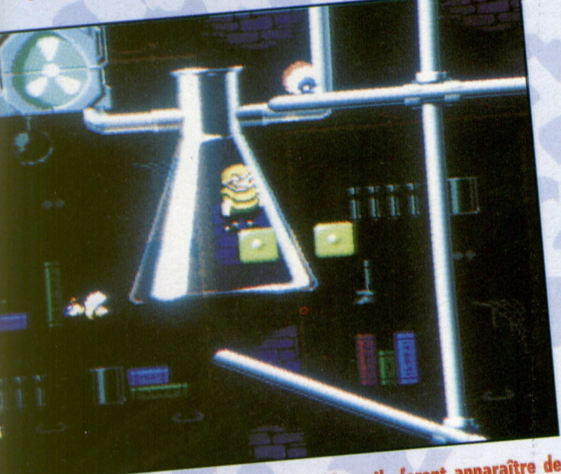
UN RETOUR EN FORCE POUR LES ADDAMS!



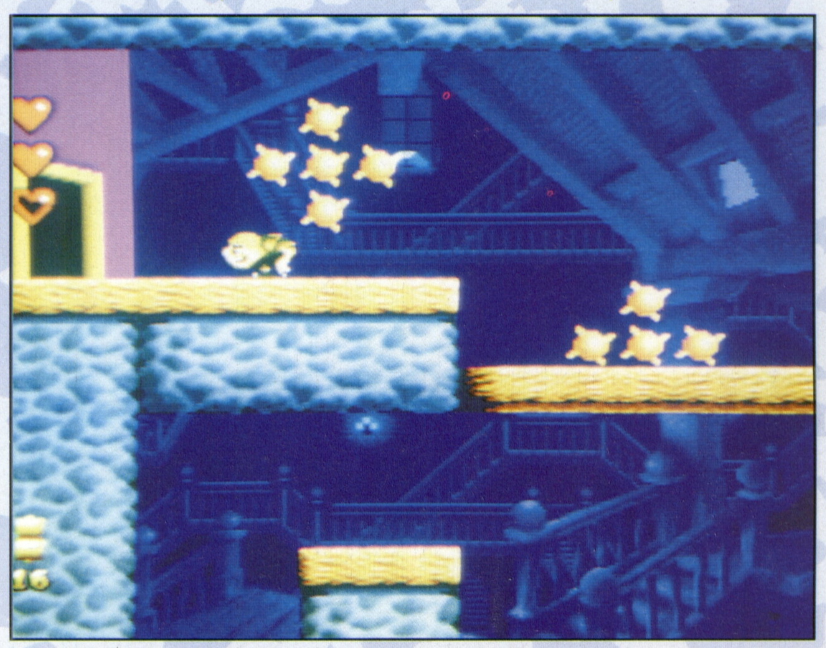
Peut-être connaissez-vous ce passage : "Le soleil, il me perce comme un poignard - Oh, Tich, that's french? - Yes... - Mi amor, en garde le soleil!". Les adeptes des films en VO auront bien sûr reconnu là, The Addams Family, avec Gomez et Morticia, Tich étant le diminutif affectif désignant celle-ci. Cela pour vous annoncer que la Famille Addams revient, et revient même plutôt bien sur votre console chérie. Cette fois, plus rien à voir avec le film éponyme. Ce sont les personnages très BD de la famille, que vous rencontrerez. Changement de look donc, pour un jeu qui reste identique à la première partie, dans son genre uniquement. Une fois encore, c'est avec un jeu de plates-formes que les Addams s'illustrent. Ceux d'entre vous qui attendent un jeu plus horrifiant peuvent rentrer aux vestiaires, ce n'est pas pour cette fois. Ici, on fait dans le comique et la bonne humeur! Youpla! Toute cette histoire tourne autour du brave Pugsley, ce gamin un peu "fat" à l'intelligence étroite, autrement dit très américain. Suivez dans cette maison qu'est le Manoir Addams le frère de Wednesday, le neveu de Fester, le fils de Gomez, le cousin de "It" (cousin en français), le héros de ce jeu, le sprite principal... Ca fait beaucoup de monde à suivre, mais lorsque l'on sait qu'ils vont tous dans la même direction, on est tout de suite moins inquiet. Visitez chacune des pièces de cette maison, et je vous le dis de suite, elles sont vastes ces pièces! Ne vous perdez pas, trouvez les astuces qui vous permettront de franchir mille endroits délicats, et les dizaines de passages secrets. En disant qu'il existe un bonus caché tout les cinq centimètres d'écran, je ne mens pas!



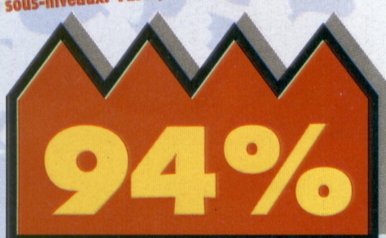
Lâchez les commandes quelques secondes, et Pugsley mange tranquillement son quatre-heures! Il faut bien se restaurer à un moment où à un autre!



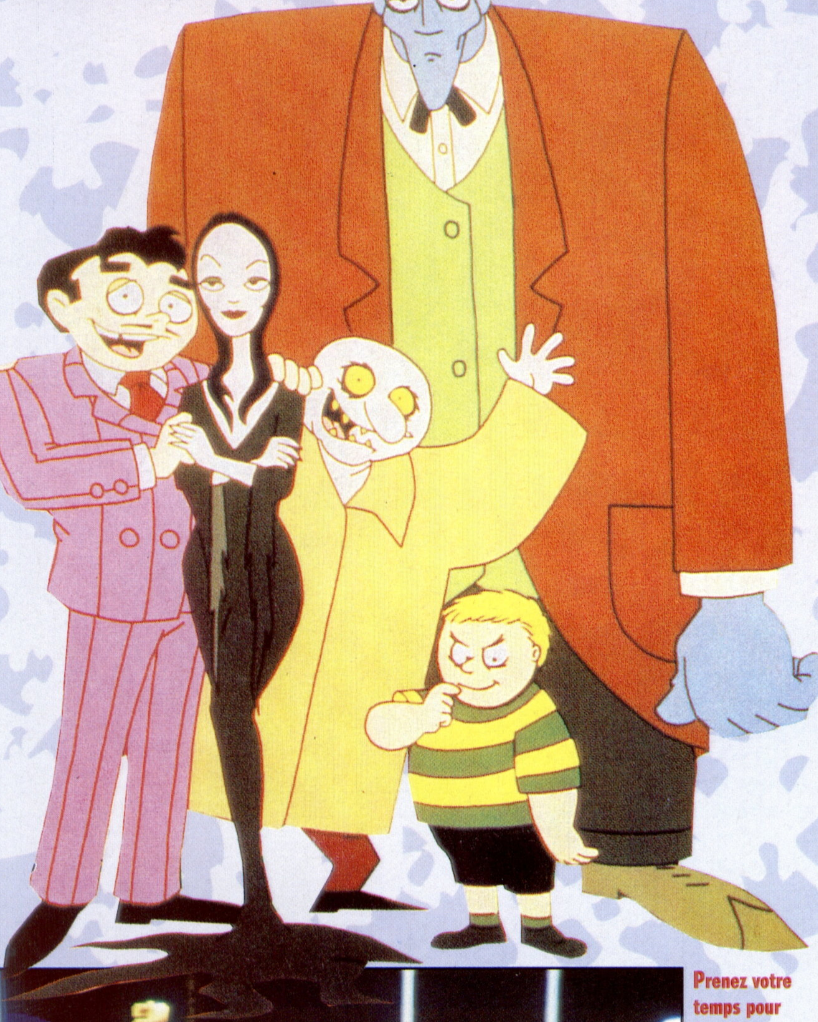
A la Mario! Cognez-vous la tête dans ces blocs, ils feront apparaître de l'argent, et ils créeront un pont vous permettant d'accéder à la sortie du niveau! Enfin, du sous-niveau, car chaque niveau est composé d'une multitude de sous-niveaux. Vaste, et certainement pas évident à franchir.

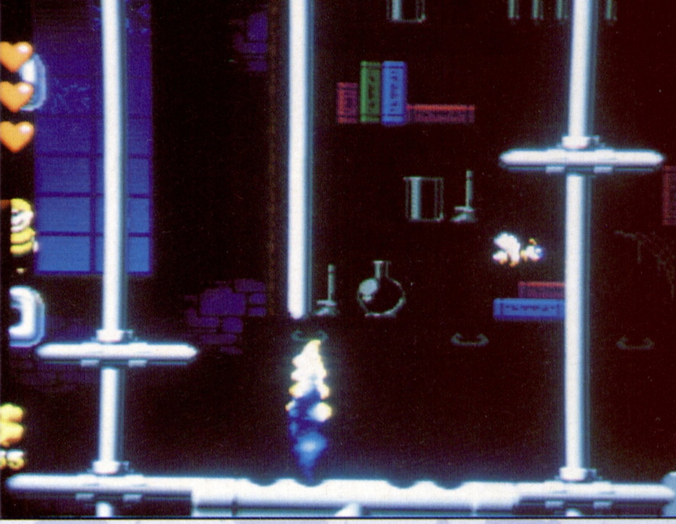


Pugsley peut non seulement s'accroupir, mais il peut courir pour effectuer des sauts prodigieux, ou encore marcher à la Prince of Persia. Je perçois votre angoisse: que veut dire, marcher à la Prince of Persia? Plusieurs hypothèses: 1° il s'agit de marcher comme un jeune prince Perse en quête de sa jeune épouse, démarche virile. 2° Il s'agit de foncer avec la grâce du tigre du Bengal. 3° C'est en fait ce que l'on appelle marcher avec prudence, pas à pas. Devinez. (la réponse, la voici : siort -c'est à l'envers!-)



THE PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT





Sous vos yeux éblouis, un passage secret. Entrez dans le mur, et vous arriverez dans une salle secrète où, pour obtenir l'argent, il faudra être prudent et actionner les briques du fond, avant les autres. Vous comprendrez mieux le sens de cette phrase une fois sur place!

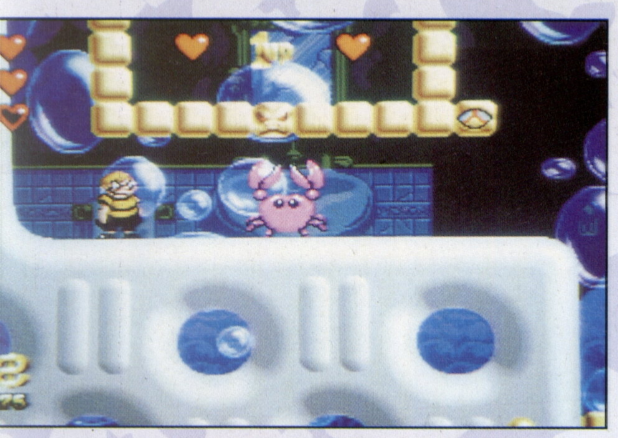


En voilà une! Une de ces salles secrètes! Pour la trouver, regardez les plafonds dans le niveau de la salle de bain. Lorsqu'il y a un trou, c'est le passage!

Prenez votre temps pour franchir ces sphères qui dégagent de l'électricité. Trois coeur de vie, ça part vite! Vous pourrez aussi n'en avoir que deux, ou même un seul, si vous le souhaitez. C'est en quelque sorte les niveaux de difficulté du jeu, de un à trois coeurs de vie!



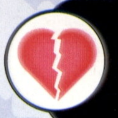
La sortie d'un des sous-niveaux! Dur, dur! Addams Family II est, sur le nombre de niveaux, tout sauf linéaire. A vous de trouver la sortie, et ce n'est pas toujours si évident que cela. Trouvez les passages secrets qui vous raccourciront le chemin, et les choses seront bien plus faciles.



Pour obtenir ces deux coeurs et cette vie supplémentaire, faites le tour du bloc, donnez des coups de tête qui détruiront certaines briques, n'oubliez pas de toucher la brique centrale, elle ouvre le passage à droite! Facile non? Le tout en évitant le crabe, bien entendu!

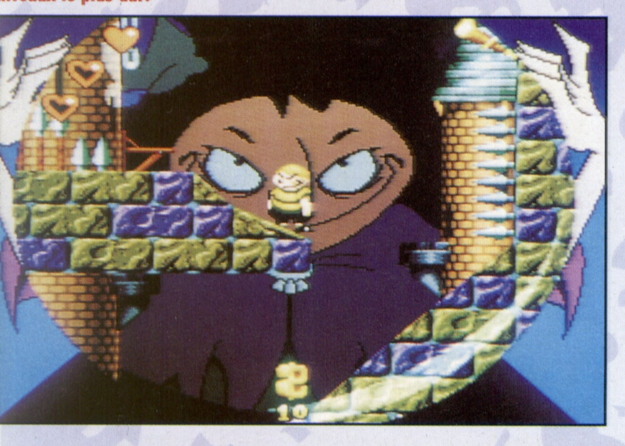


- Un soft sachant faire preuve d'originalité
- Des décors sublimes
- Des niveaux très longs et suffisamment difficiles



- Les ralentissements existent

Cette fois, l'action se passe dans une boule de cristal! Incroyable, mais Addams! Le niveau, truffé de pointes, et sans doute l'un des premiers niveaux le plus dur.



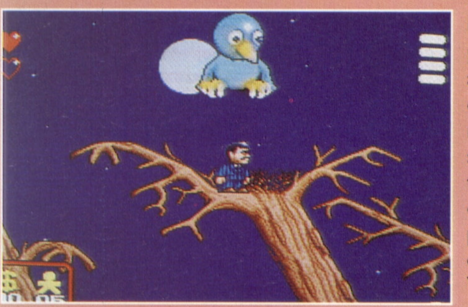
Vous vouliez de l'original? En voici, en voilà! Changez la trajectoire des boulets de canon en montant dessus! C'est le seul et unique moyen pour créer des passages! Pas évident!

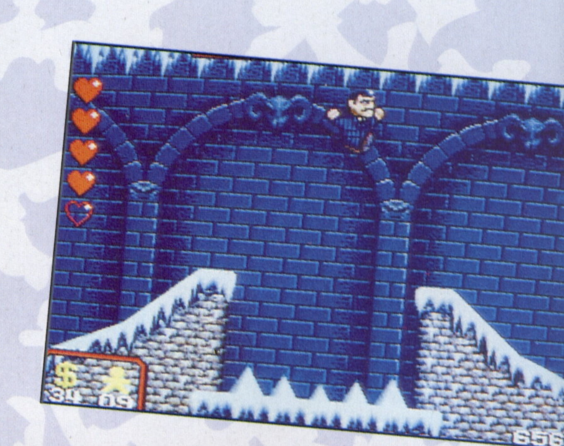




ADDAMS FAMILY II CONTRE ADDAMS FAMILY

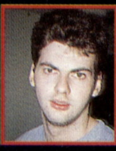
Il me semble qu'Addams Family II apporte ce qui manquait en grand partie à Addams Family: l'originalité. Les deux jeux sont strictement identiques dans leur genre : des jeux de plates-formes, chaque niveau étant une pièce de la maison. Mais, et dans ce mot se trouve tout l'intérêt de ce challenge, AFII parvient à étonner le joueur, à le surprendre par de réelles nouveautés qui viennent rendre le jeu très agréable. On ne peut hélas pas dire qu'AF brillait par son originalité. Le jeu était parfaitement réalisé, c'est un fait, il n'en demeurait pas moins assez peu attrayant, dans le sens où tout y était du déjà vu, à quelques rares exceptions près (ces exceptions pouvant à elles seules, justifier dans une certaine mesure l'achat du jeu). AFII nous propose une animation tout aussi bonne qu'AF, et ce second épisode propose en outre de meilleures musiques. Victoire pour Addams Family II.







Autant le dire tout de suite, je ne suis vraiment pas un fan du premier épisode du jeu The Addams Family. C'est donc avec toutes les réticences du monde que je me mettais sur cette seconde partie... Des réticences qui, après trois heures de jeu, ont totalement disparu! Addams Family II est, dans le domaine du jeu de plates-formes, un soft qui mérite toute votre attention. Non seulement les décors et les sprites sont finement réalisés, mais le jeu ne manque pas d'originalité. De plus, les passages secrets n'ont jamais été aussi nombreux que sur ce programme! Seuls quelques ralentissements viennent un peu gâcher le plaisir du joueur. Un nuage noir qui disparaît très vite. Enfin, le niveau de difficulté est très bon. T.S.R.



Ah, ah j'exulte, je meurs de plaisir, je me délecte et régale avec tous mes sens, ça c'est du jeu ! Addams Family II est le jeu de plates-formes par excellence. A tous les niveaux et quelle que soit la circonstance, on ne peut que tomber en admiration devant un tel produit, c'est clair il n'y a rien à y redire. Dans la salle de bains par exemple, vous verrez des bulles superbes monter vers le plafond, cet effet et ce niveau sont parmi les plus beaux que j'ai pu voir dans un jeu de ce type depuis bien longtemps. Après toutes ces émotions et après avoir remis les pieds sur terre, j'aurais tout de même un reproche à faire, un tout petit reproche, un reproche de rien du tout mais qui a son importance, Addams Family II est super difficile. Remarquez comme on se plaint souvent que les jeux sont trop faciles et se terminent en deux secondes, sur ce coup là au moins on en aura pour son argent. Un jeu à ne surtout pas rater. J'm DESTROY

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 94%

DIGITAL ACCESS - 91.80.99.19

L'accès Nouveautés — *VPC "Hot Line"*

NOUVEAU SUR 3615 DIGITALACCESS "Les Occasions du Mois" et "Les Petites Annonces".
Et toujours nos jeux primés, où vous pouvez gagner des revues, des jeux, des consoles. Alors n'hésitez plus, connectez-vous sans plus attendre !

DIGITAL ACCESS "La Boutique" - 158, rue d'Antibes - 06400 CANNES

MEGADRIVE

Megadrive + Sonic ... 895 F
MEGA CD + Joypad ... 2490 F
SEGA Wonder Mega (new) ... 4290 F
Pro Action Replay (new) ... 499 F
Sega Menacer (new) ... 499 F
Transparent ProPad (new) ... 169 F
Cluster Stick (new) ... 389 F
Joypad Sega Megadrive ... 145 F
Joypad PRO 2 (new) ... 199 F
Game Converter (pour jx japonais) ... 99 F

LES NOUVEAUTES

Alien vs Predator (us-jp) ... 449 F
Batman Return of Joker (us) ... 449 F
Captain America (us) ... 449 F
F-1 Grand Prix 2 (jp) ... 449 F
F15 Strike Eagle II (us) ... 449 F
G - Loc (jp) ... 449 F
G O D S (us) ... 449 F
Golden Axe 3 (jp) ... 449 F
Indiana Jones Last Crusade (us) ... 449 F
Mickey & Donald (us-jp) ... 449 F
Muhammad Ali Boxing (us) ... 449 F
NBA All Star Challenge (us) ... 449 F
Power Athlete (Jp) ... Tel.
Sonic The Hedgehog 2 (Jp-us) ... 449 F
Streets of Rage 2 (16M) (us-jp) ... Tel.
Strider 2 (us) ... 449 F
Superman (us) ... 449 F
Super Shinobi 2 (jp) ... 449 F
Terminator 2 (us) ... 449 F
Thunder Force IV (Jp) ... Tel.
Tortues Ninja 4 (jp) ... 449 F
WWF Wrestlamania (us) ... 449 F
X - Men (us) ... 449 F

LES HITS

Ayrton Senna Monaco GP II ... 449 F
Buck Rogers (us) ... 449 F
Capriati Tennis (us) ... 399 F
Chuck Rock (us) ... 449 F
F-1 Hero MD (Jp) ... 399 F
Green Dog (us) ... 399 F
Lemmings (us) ... 449 F
LHX Attack Shopper (us) ... 449 F
NHLPA Hockey (us) ... 449 F
Olympic Gold (Jp) ... 399 F
Rings Of Power (us) ... 449 F
Tazmania (us) ... 449 F
Terminator (us) ... 449 F
Twinckle Tale (Jp) ... 399 F
World Trophy Soccer (us) ... 449 F

LES NOUVEAUTES MEGA CD

After Burner III (Jp) ... 549 F
Black Hole Assault (Jp) ... 449 F
Cosmic Stories (Jp) ... 499 F
Dark Wizard (Jp) ... 499 F
Final Fight (jp) ... 499 F
Kris kross (us) ... Tel.
Lunar The Silver Star (Jp) ... Tel.
Nobunaga & his Ninja Force (Jp) ... 449 F
Pop 'n' Land (jp) ... 449 F
Prince of Persia (Jp) ... 499 F
Pro Baseball '92 (Jp) ... 499 F
Rise of the Dragon (Jp) ... 499 F
Sewer Shark (us) ... Tel.
Thunder Storm FX (Jp) ... 449 F
Time Gal (Jp) ... 499 F
Warau Salesman (jp) ... 499 F
Wonder Dog (Jp) ... 499 F

SUPER FAMICOM

Super Famicom (Jp)+2 manettes+jeu ... 1690 F
Super N.E.S. (us) + manette ... 890 F
Super N.E.S. (us) + manettes + Mario 4 ... 1490 F
Converteur Universel ... 99 F
Pro Action Replay & Converteur ... 549 F
Capcom Power Stick Fighter ... 690 F
Boitier Infrarouge Capcom ... 399 F
Transparent ProPad (new) ... 169 F
HORI Fighting Stick ... 499 F
Joystick J.B. King ... 650 F
Joystick XE-1 SFC ... 790 F
Super Handy Control ASCII L5 ... Tel.
Lot de 5 Boitiers individuel SFC ... 100 F
Malette de transport "Family Case" ... 225 F
Rallonges pour manettes SFC ... 129 F
Socle Rangement pour 10 jeux SFC ... 99 F
Sac de Transport pour Console ... 249 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us) ... 499 F
Alien vs Predator ... Tel.
Amazing Tennis (us) ... 499 F
Assault Suits Valken (Jp) ... 590 F
Axelay (us) ... 499 F
Batman Returns (us) ... 499 F
Blues Brothers (us) ... 499 F
Cool World (us) ... 499 F
Death Valley Rally (us) ... 499 F
Devil Crush 2 (jp) ... 590 F
Dragon's Lair ... Tel.
Dragon Warrior 4 (us) ... 590 F
Exhaust Heat 2 ... Tel.
Fatal Fury (16M) (Jp) ... 690 F
Golden Fighter 2 (jp) ... 590 F
Gun Force (us) ... 499 F
Ken le Survivant 6 (12M) (Jp) ... 650 F
Human's Grand prix (Jp) ... 650 F
Joe & Mac 2 (jp) ... 590 F
Might & Magic II (us) ... 590 F
Mystical Quest (us) ... 499 F
NBA all Star Challenge (us) ... 499 F
Out Of This World (us) ... 499 F
Power Athlete (Jp) ... 590 F
Ranma 1/2 New (jp) ... 590 F
Rushing Beat 2 (jp) ... 590 F
Sonic Blastman (Jp) ... 590 F
Spiderman vs X-Men (us) ... 499 F
Super Combatribes (us) ... 499 F
Super Double Dragon (us) ... 499 F
Super F-1 Hero (Jp) ... 590 F
Super Mario Kart (us) ... 499 F
Super NBA Basketball (us) ... 499 F
Super Star Wars (us) ... 499 F
Super Strike Eagle (us) ... Tel.
Super S.W.I.V. (Jp) ... 590 F
Super Volleyball 2 (Jp) ... 590 F
Terminator II Arcade (us) ... 590 F
Tiny Toons Adventures ... Tel.
Tom & Jerry ... Tel.
Top Racer 2 (jp) ... 590 F
Twin Volleyball (Jp) ... 590 F
Wing Commander ... Tel.
Wings 2 "Sky Mission" (Jp) ... 590 F

LES HITS

Addams Family (us) ... 499 F
Astral Bout (Jp) ... 499 F
Bart's Nightmare (us) ... 499 F
Battle Blaze (Jp) ... 449 F
Blaze On (Jp) ... 449 F
Castlevania 4 (Jp) ... 449 F
Contra III (us) ... 499 F
F-1 Grand Prix (Jp) ... 499 F
F-Zero (Jp-us) ... 449 F
Irem Skin Games (us) ... 499 F
King Of The Monsters (us) ... 499 F
Magic Sword (Jp) ... 499 F
Mario Paint (Battery+souris) ... 650 F
Parodius (Jp) ... 550 F
Prince of Persia (Jp) ... 499 F
Rushing Beat (Jp) ... 449 F
Street Fighter II (us) ... 590 F
Super Adventure Island (Jp) ... 449 F
Super Aleste (us) ... 499 F
Super Cup Soccer (Jp) ... 499 F
Syvalion (Jp) ... 449 F
Tortues Ninja 4 (us) ... 499 F
Ultimate Football (Jp) ... 499 F
WWF Wrestlemania (us) ... 449 F

NEO-GEO

Neo-Geo+Manette ... 1990 F
Neo-Geo+Manette+Jeu ... 2490 F
Manette SNK Neo-Geo ... 490 F
Memory Card ... 190 F

LES NOUVEAUTES

Art of Fighting ... Tel.
Andro Dunos ... 1290 F
Baseball Stars II ... 1290 F
Eight Man ... 990 F
Fatal Fury ... 990 F
Frenzy Football ... 1290 F
King Of the Monsters II ... 1390 F
Last Resort ... 1390 F
Mutation Nation ... 1290 F
Ninja Commando ... 1290 F
Robot Army ... 990 F
Sengoku II ... Tel.
View Point ... Tel.
World Heroes ... 1590 F

NEC PC ENGINE

Coregrafx + manette ... 790 F
Coregrafx + manette + jeu ... 890 F
Core Puissance 5 ... 990 F
PC Duo ... 2490 F
Turbo Express GT ... 1490 F
Super System Card v.3.0 ... 599 F

LES NOUVEAUTES COREGRAFX

Bomber Man '93 ... Tel.
F-1 Circus II ... 399 F
Fire Pro Wrestling III ... 399 F
PC Denjin ... 399 F
PC Kid 3 "The Revenge" ... Tel.
Power League V ... 399 F
Power Sport Olympic ... 399 F
Soldier Blade ... 399 F
Terra Cresta ... 399 F

LES NOUVEAUTES CD-ROM

Davis Cup (SCD) ... 399 F
Double Dragon 2 (SCD) ... 499 F
Downtown Athletic (SCD) ... 449 F
God Panic (SCD) ... 449 F
G O D S (SCD) ... 449 F
Jim Power (SCD) ... 449 F
Image Fight 2 (SCD) ... 499 F
Lemmings (SCD) ... Tel.
Loom (SCD) ... 499 F
Moto Roader Mc (SCD) ... 449 F
N E X A R (SCD) ... 499 F
Panza Kick Boxing (SCD) ... 449 F
Project F (SCD) ... 449 F
Rayxamber III (SCD) ... 399 F
Shadow of the Beast (SCD) ... 399 F
Super Darius 2 (SCD) ... 499 F
Super Raiden (SCD) ... 399 F
Tecmo World Cup (SCD) ... 499 F

GAMEBOY

Gameboy+Tetris ... 649 F
Pro Action Replay (new) ... 390 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch' ... 245 F
Malette de transport "Carry Case" ... 175 F
Hyper Boy (ecran+support+joystick) ... 429 F
Handy Boy (loupe,Baffles,Joystick) ... 329 F
Universal Battery Pack (new) ... 369 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us) ... 265 F
Barbie (us) ... 265 F
Bart vs Juggernauts (us) ... 265 F
Best of the Best (us) ... 265 F
Blues Brothers (us) ... 265 F
Cool World (us) ... 265 F
Darkman (us) ... 265 F
Double Dragon 3 (us) ... 265 F
Dr Franken (us) ... 265 F
F15 Strike Eagle (us) ... 285 F
Home Alone 2 (us) ... 265 F
Joe & Mac (us) ... 265 F
Konami Ice Hockey (Jp) ... 265 F
Looney Tunes (us) ... 265 F
Mega Man 3 (us) ... 285 F
Mickey Mouse 3 (jp) ... 285 F
Pc Kid (GB) (jp) ... 285 F
Rolan's Curse 2 (us) ... 265 F
R-Type 2 (jp) ... 285 F
Speed Ball 2 (us) ... 265 F
Spiderman 2 (us) ... 265 F
Star Wars (us) ... 265 F
Super Marioland 2 (Jp) ... 265 F
Super Off Road (us) ... 265 F
Terminator 2 Arcade (us) ... 265 F
Tip Off (Jp-us) ... 265 F
Top Gun (us) ... 265 F
Toxic Crusaders (us) ... 265 F
Tom & Jerry (us) ... 265 F
WWF Superstars 2 (us) ... 285 F
Xenon 2 (us) ... 265 F

LES HITS

Addams Family (us) ... 265 F
Adventure Island (us) ... 245 F
CastleVania II (Jp) ... 225 F
Duck Tales (us) ... 265 F
F-1 Hero II (Jp) ... 245 F
HOOK (us) ... 265 F
Hudson Hawk (us) ... 265 F
Mega Man 2 (us) ... 265 F
Ninja Turtles 2 (us) ... 265 F
Prince of Persia (us) ... 265 F
Robocop 2 (us) ... 265 F
Tiny Toons (us) ... 265 F
Terminator 2 (us) ... 265 F

GAMEGEAR

GameGear + Columns ... 890 F
GameGear + Sonic ... 990 F
Loupe Sega Big Window ... 169 F
Gear Master (pour jeux master system) ... 169 F
Universal Battery Pack (new) ... 369 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us) ... 279 F
Bart vs Space Mutants (us) ... 279 F
Batman Returns (us) ... 279 F
Chakan (us) ... 279 F
Chuck Rock (us) ... 279 F
David Robinson Basketball (us) ... 279 F
Defender of Oasis (us) ... 299 F
Double Dragon (us) ... 279 F
Indiana Jones Last Crusade (us) ... 279 F
Predator 2 (us) ... 279 F
Prince of Persia (us) ... 279 F
Shinobi 2 (us) ... 279 F
Smash TV (us) ... 279 F
Sonic the Hedgehog 2 (Jp-us) ... 279 F
Spiderman (us) ... 279 F
Streets of Rage (Jp-us) ... 279 F
Tazmania (us) ... 279 F
Terminator (us) ... 279 F
Terminator 2 Arcade (us) ... 279 F
Vampire (Jp) ... 279 F
Winbledon Tennis (us-jp) ... 279 F

LES HITS

Aerial Assault ... 269 F
Ayrton Senna Monaco GP 2 (us) ... 279 F
Ax-Battler (us) ... 249 F
Chase HQ ... 269 F
Donald Duck ... 269 F
GG Shinobi (Jp-us) ... 249 F
Monster World II (Jp-us) ... 269 F
Mickey Mouse (Jp-us) ... 249 F
Ninja Gaiden (Jp-us) ... 249 F
Olympic Gold (us) ... 279 F
Sonic the Hedgehog ... 269 F

NOUVEAUX PRODUITS !
- SEGA MENACER (MD)
- HANDY BOY (GB)
- TRANSPARENT PAD (SNES-MD)
- ADAPTATEUR 5 JOUEURS (SFC)
- MAGAZINE AMERICAIN "E.G.M."
- MAGAZINE JAPONAIS "FAMITSU"

Pour les accros de la nouveauté, tél.

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs : nous contacter par fax au 91.79.73.83.

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC
DIGITAL ACCESS VPC - BP 147 - 13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

3615 DIGITAL ACCES S
NEWS EXPRESS
MEGA QUIZZ PRIME
LES OKAZES
PETITES ANNONCES
JEUX PRIMES

offres valables dans la limite des stocks disponibles

allo... 93 94 51 10 Digital Access VPC

Titres	Machines	Prix
	TOTAL	

Participation aux frais de port :
(Etranger nous consulter)
- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels
- 35 Frs Frais contre remboursement
- 10 Frs Jeux et accessoires supplémentaires
- 30 Frs Jeux

Nom : ....
Adresse : ....
....
..............................Ville : ....
Code postal : .... N°Tél : ....

CB PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE
Date d'expiration : ..../......... Signature :

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

ATTENTION ! Certains produits peuvent ne pas être disponibles au moment de la parution de cette annonce ! Nos prix sont révisables à tout moment, sans préavis. • IMPORTANT : Les jeux suivis des abréviations (Jp) ou (us) sont des produits d'importation. Leurs notices sont rédigées dans leur langue respective, Japonais ou Américain.





Vous voici au tout début du jeu. Sélectionnez votre héros, petite fille ou raton laveur? Le choix est difficile! N'insistez pas, puisque je vous dis que l'on ne peut pas jouer Françoise Sagan. Du Françoise Sagan ça se lit, enfin, ça se déchiffre avec peine plus qu'autre chose.

STRANG

ETRANGE ? VOUS AVEZ DIT ÉTRANGE ? COMME C'EST BIZARRE !

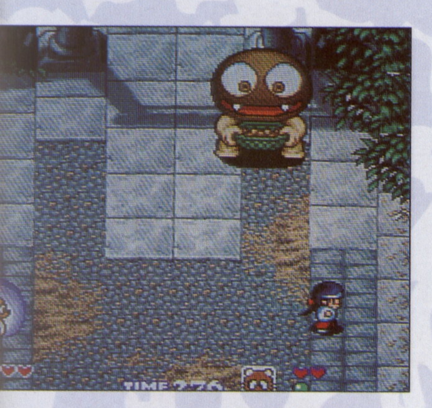
Il ne vous est peut-être jamais arrivé de parcourir de grandes étendues de prairies en tirant sur tout ce qui bouge, et cela, accompagné d'un raton laveur. Seul Rambo, avait jusqu'alors réalisé cet exploit, mais c'était au VietNam, après avoir fumé deux ou trois choses qui traînaient dans la poche de son sympathique sergent. Il n'y avait d'ailleurs pas qu'un raton laveur avec lui, mais aussi un gremlin de la race maîtresse, ainsi qu'un autre gremlin nommé Françoise Sagan, très attiré par ce que fumait Rambo. Ah! La guerre, il était difficile de trouver plus primitif comme sport... Seuls, les australiens ont battu ce record, avec ce sport si particulier qu'est le lancer de nains. Un de nos anciens confères aurait d'ailleurs été kidnappé depuis 4517 jours. C'est terrible, mais je m'écarte encore de mon sujet principal. Ce doit être la faute à mon raton laveur qui ne cesse de m'interrompre et d'appuyer sur toutes les touches du clavier. Pour les éventuelles fautes de frappe, -ce que l'on nomme "coquilles" mais qui ne sert aucunement à protéger une partie vitale de l'anatomie humaine-, qui auraient pu échapper à notre vigilance, vous saurez à qui vous adresser! A mon raton laveur! Donc, dans le rôle d'une jeune fille haute comme trois pêches, je vous ai déja fait le coup du "comme trois poires", vous partez au secours de votre beau pays envahi mystérieusement par des hordes de créatures ne connaissant ni le latin, ni les bases du Viet Vo Dao, ni même les chansons de Nana Mouscouri qu'affectionne tant Olivier. Bref, seul, ou bien accompagné de votre raton laveur, vous ferez de ces barbares des petits tas de poussières, pas très beaux, mais qui ne gêneront plus personne.

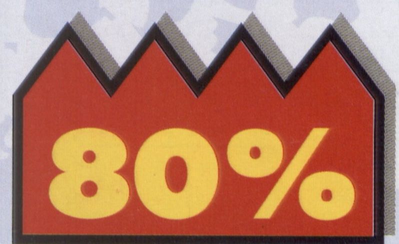


Sous la pluie, le combat continue. C'est un massacre en non stop! Méfiez-vous de ces squelettes qui, en expirant, vous enverront en pleine face l'un de leurs tibias! On critique, mais ce n'est pas si facile de mourir et de jeter son propre tibia en même temps! Essayez et vous verrez.



Collectez les bonus pour augmenter votre puissance de tir, pour gagner des vies supplémentaires qui, vous pouvez me croire, et Trazom est aussi de cet avis il me semble, ne vous seront inutiles si vous voulez un jour voir la fin de ce jeu. Pour une fois, il n'y a pas à se plaindre du niveau de difficulté qui garantit un minimum de durée de vie, même pour les joueurs les plus doués.





FACE À FACE

STRANGE STRANGE WORLD CONTRE GOEMON FIGHT



Vous vous souvenez de Goemon Fight? Peut-être le connaissez-vous mieux sous le nom de Mystical Ninja? Se jouant aussi à deux simultanément, ce soft était, et est toujours, un véritable must. Même Strange Strange World, pourtant lui aussi particulièrement réussi, ne parvient pas à battre Goemon Fight qui, malgré les nombreux mois écoulés depuis sa sortie, est toujours une référence du genre. L'avantage de Goemon Fight par rapport à Strange Strange World, c'est peut-être, et même sûrement, qu'il présente un aspect plus "ouvert" et plus varié. Plus "ouvert" parce que Goemon Fight vous propose une mini-enquête, il vous faut faire des recherches et non pas inlassablement avancer en abattant tout ce qui bouge. Plus varié, parce que Goemon Fight propose des "jeux dans le jeu". C'est-à-dire qu'il vous permet d'abandonner le jeu pur shoot them up ou beat them up, pour vous consacrer un instant à une toute autre sorte de jeu. Inutile de s'attarder plus, Goemon Fight l'emporte, mais Strange Strange World n'en demeure pas moins un programme d'une indéniable qualité.

GE STRANGE WORLD

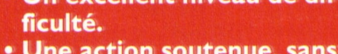


Sans doute connaissez-vous cette chanson dans laquelle il est dit "il tape sur des bambous...". Voici l'occasion de mettre à exécution cette phrase. Pour ce boss, aucune inquiétude. Il n'est même pas nécessaire d'utiliser votre super pouvoir pour qu'il disparaisse. Tout de suite après commencent les choses sérieuses, et là, vos pouvoirs seront requis.

Imitez donc Ulysse et abattez ingénieusement le cyclope. Il est vrai que le cerveau pourra être mis temporairement de côté, puisqu'il suffit de tirer dans le tas (pardon au Cyclope) avec acharnement. Preuve que la mythologie n'a pas fini d'inspirer les jeux vidéos (Cf Phélios MD et bien d'autres encore).



- Des graphismes trés "japonais" et très réussis.
- Un excellent niveau de difficulté.
- Une action soutenue, sans un instant de répit.



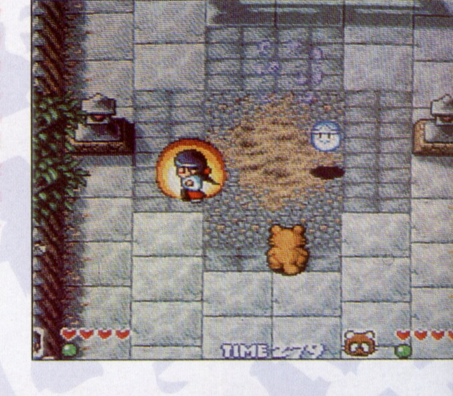


- Le jeu est assez répétitif pour un shoot them up.
- On n'échappe pas, hélas, aux ralentissements.



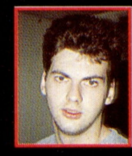
On ne fait pas un shoot them up sans un écran protecteur! Il y a, semble-t-il, des règles à respecter lorsque l'on fait un jeu. Il faudrait un jour faire un classement, un top 30 des shoot them up. Si de semblables dossiers (shoot them up, jeux de sports, beat them up...) vous tentent, faites le nous savoir, nous sommes prêts à vous concocter des dossiers hyper complets! L'adresse? Le 103 BD Mac Donald, 75019 Paris. On devait s'installer rue du Faubourg Saint Honoré, mais il y a eu un empêchement de dernière minute.

Un coup d'oeil sur le début de votre périple. Dur, dur de passer la seconde étape qui semble bien facile au regard de la troisième. Good luck!





En lisant ces quelques lignes, Trazom va sans aucun doute être fou de rage. Pour tout vous dire, Trazom est un fan de ce jeu, il ne le quitte plus avec le volley ball sur lequel il passe des nuits entières. Il est certain que ce programme excelle dans sa réalisation. Les graphismes sont fins, dans le ton des dessins japonais, les musiques sont typiques made in Nippon et le tout est rapide et plein de pêche. Cependant, les ralentissements sont là, et même bien là. De plus, on peut repprocher à Strange Strange World de ne pas être suffisamment varié (voir challenge) et novateur. L'enthousiasme des premières minutes se dissipe assez vite, surtout lorsque l'on joue seul. Strange Strange World est pourtant, n'en doutez pas, un soft qui vaut la peine, mais ce n'est certainement pas une révolution dans le monde du jeu vidéo. N'est pas Zelda III, Tiny Toon ou SFII qui veut! T.S.R.



Strange Strange World est la bonne nouvelle de ce mois. Inconnu de tous, jusqu'à ce qu'il arrive en import parallèle, Strange Strange World est nickel tout du long et de plus le jeu est superbe. Dans ce monde sublime, où les décors sont d'un esthétisme excellent, déplacer la petit fille japonaise est un plaisir de chaque instant. Tirer sur les monstres qui bougent remarquablement et arpenter les niveaux qui se succèdent à bon rythme est un véritable envoûtement. Bref, vous l'avez compris, Strange Strange World est un jeu comme tout le monde devrait les aimer. De plus, Natsume a également prévu la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est encore un point positif pour ce titre, décidément de plus en plus étonnant. Riche à tout point de vue, voilà une affaire comme je les aime. J'M DESTROY

MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : NATSUME
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 80%



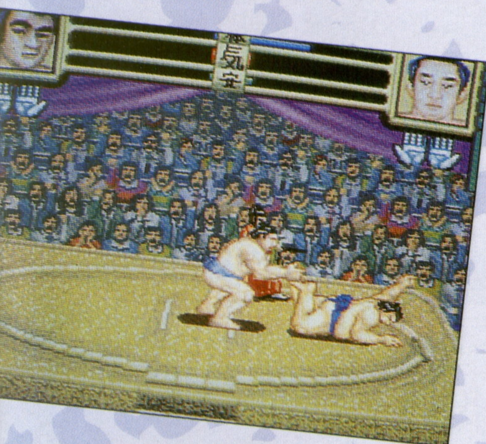
SUMOTORI SPIRIT

POUR QUELQUES KILOS DE PLUS !



Avant le combat, le rite veut que l'on jette en l'air une poignée de sable. Dans le jeu, vous contrôlez même la puissance de ce jet, à l'aide d'une jauge rouge que vous contrôlez !

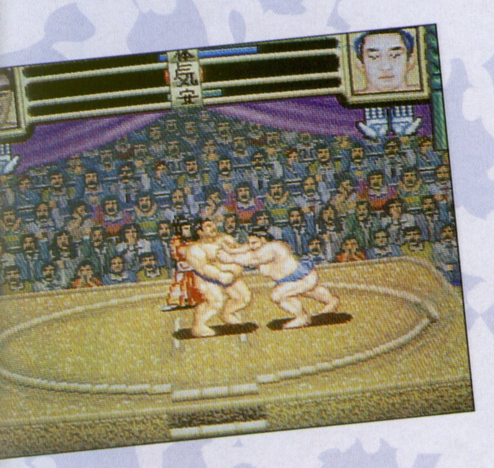
Voici donc le premier jeu de Sumo à voir le jour sur la Super Famicom. A ce titre, TSR doit certainement revendiquer la même chose, lui qui a l'insigne honneur, que dis-je, l'immense privilège, de tester l'autre cartouche également dédiée au Sport Roi du Pays du Soleil Levant, "Super Sumotori"! Bonne chance, ami! Le Sumo est donc, comme vous le savez tous, une sorte de lutte japonaise dans laquelle deux forces de la Nature, préalablement engraissées de tonnes de nourriture contenant des lipides en dose presque mortelle pour nous autres simples européens, s'affrontent. Où ça, me direz-vous? Tout simplement sur une aire de combat, délimitée par un cercle de bois, où le but sera soit de pousser votre adversaire en deçà des limites du terrain, soit de lui faire mordre la poussière, c'est-à-dire de le faire tomber! Vous userez donc de votre seule force des bras, en imprimant une très grosse pression au niveau du thorax, dans le but de le déséquilibrer. Autrement, vous pouvez aussi choisir de l'agripper par ce qui tient lieu de "slip" à notre Sumo, pour tenter de le soulever et ainsi le projeter hors du "ring". Comme vous le voyez, on ne fait pas dans la dentelle! Vous participerez à un tournoi, ou bien vous jouerez seul contre un adversaire. Une option vous permet même de composer une équipe de 5 Sumotoris afin de participer à un tournoi de groupes. A ce moment, vous répartirez des points de vitalité dans des catégories aussi diverses qui regrouperont la puissance, la vitesse, la résistance et autres.



Une fois à terre, vous avez perdu ! Fallait pas jouer aux gros durs ! Ici, les plus maigres (120 kilos) ont aussi leur mot à dire !



On peut même carrément envoyer son adversaire au deuxième sous-sol ! Ouf, le public l'a encore échappé belle !



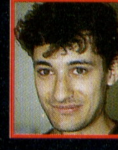
Une poussée archi-puissante, ou "pousse-toi de là que je m'y mette !".



- Aucun intérêt !
- Tout est en japonais.
- Une maniabilité assez précaire.



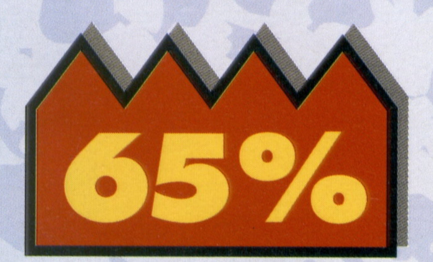
- Les graphismes assez fins.
- Une bonne animation.



Après un jeu de ce genre, on n'en ressort pas indemne! Il est difficile de se faire une idée précise d'un jeu de Sumo quand on est de culture européenne. Il faut savoir qu'au Japon, ces "sportifs" sont considérés comme de véritables demi-dieux! Qui l'eût cru? Le fait que tout soit en tong est déjà assez rebutant sans que l'on ait encore à se farcir les combats qui n'ont pas grand intérêt. Vous n'avez qu'à donner des claques, à pousser, et à esquiver. C'est tout de même un peu faible, non? Même à deux, on n'arrive pas à se motiver suffisamment, le produit étant vraiment trop "primaire"! Je doute vraiment que ce jeu marche en Europe. Je ne vous conseillerai que trop de l'éviter, même si, je le répète, la réalisation reste très correcte. TRAZOM

MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : TAKARA
GENRE : SUMO
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 12
SON : 15
TOTAL : 65%





ULTIMA *games*

le N° 1 à PARIS de :

l'échange

21 rue de Turin - 75008
Tél. 42 94 97 14

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" : Séga : 49 F, Super Nintendo : 59 F, Néo Géo : 99 F, Nec : 39 F, Nec : 49 F Lynx : 29 F, Master System : 39 F, Game Gear : 29 F, Gameboy : 29 F,
- Possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console : **nous consultez.**
- Nous acceptons l'échange du 2 contre 1.

Cote échange Mégadrive :

	vente	achat
Alisia dragon	290	200
Alien storm	250	150
Aliens 3	290	200
Andre Aggasi Tennis	350	250
Aquatic games	200	120
Arch rivals	250	150
Arrow flash	200	100
Atomic robo kid	200	100
LHX Attack chopp	200	100
Batman returns 2	350	250
Captain america	350	250
Carmen sandiego	200	100
Chuck rock	290	200
Cyber ball	200	120
Decap attack	200	120
Desert strike	290	200
Dinoland	200	120
Dolphin	350	250
Donald Duck QS	250	150
Double dragon	200	100
Dragon's fury	350	250
Dynamite duke	200	120
E-Swat	200	120
F-22 interceptor	250	150
Gain ground	150	50
Galaxy force 2	150	70
Golden axe	250	120
Golden axe 2	200	120
Green dog	250	150
Ind. Johns last crusage	350	250
Jen. Cap. tennis	300	200
Jewel master	200	100
Kid chameleon	300	200
Krusty's fun house	250	150
Lakers vs Bulls	350	250
Lemmings	290	200
Little mermaid	350	250
Mario Lemieux hockey	290	200
Mercs	250	150
Mickey and Donald	350	250
Castle of illusion	290	200
Moon walker	250	150
NHL hockey 93	350	250
Olympic gold	290	200
Paper boy	200	120
Populous	250	150
Predator 2	290	200
Rampart	250	150
Rastan saga 2	200	100
Revenge of Shinobi	250	150
Shadow of the beast	250	150
Shadow blasters	250	150
Shadow dancer	250	150
Side pocket	250	150
The Simpsons	290	200
Sonic	200	100
Sonic 2	350	250
Speed ball	290	200
Spider man	250	150
Street of rage	290	200
Street of rage 2	350	250
Street smart	290	200
Super Monaco GP	290	200
Super Monaco 2	350	250
Super volley ball	290	200
Tale spin	350	250
Taz mania	350	250
Team USA basket	350	250
Terminator	350	250
Terminator 2	350	250
Toe Jam & Earl	290	200
Two crude dudes	290	200
Wonder boy Mons. W.	200	100

Cote échange Super Nintendo :

	vente	achat
Actraiser	200	100
Addams Familly	290	150
Amazing Tennis	350	200
Axelay	390	250
Super scope	390	250
Best of the best	390	250
Bulls vs Blazers	390	250
Buster bros	290	150
Castelvania 4	290	150
Chuck rock	350	200
Contra 3	290	200
Darius Twin	250	100
Desert strike	290	150
D-Force	250	100
Dino city	290	150
Double dragon	290	150
Dragon ball Z	450	300
Drakken	290	150
Earth defense for	200	100
Final fight	250	100
Final fight guy	350	200
Final fantasy 2	350	200
F-zero	350	200
G.F. KO boxing	200	100
Ghouls & ghost	290	150
Goal !	350	200
Gradius 3	200	100
Gun force	200	100
Hat trick hero	290	200
Hole in one golf	200	100
Home alone	200	100
Home alone 2	290	150
Hook	350	200
Human grand Prix	390	250
Hyper zone	200	100
Imperium	200	100
J. Connors Tennis	390	250
Joe and Mac	290	150
Ken 6	390	250
Kiki Kaikai	350	200
King of monsters	350	200
Krusty's fun house	290	150
Lemmings	290	150
Mario Kart	350	200
Mario World	200	100
Mickey Magical Quest	390	250
NBA basket ball Chal.	390	250
NHL hockey 93	350	200
Tetris	390	250
Tortues ninja 4	350	200
Olive et Tom	350	200
Out of this world	390	250
Parodius	350	200
PGA Tour golf	200	100
Pilot wings	350	200
Pit fighter	200	100
Power athlet	350	250
Prince of Persia	390	250
Qbert	200	100
Rampart	200	100
Ranma 1/2	390	250
Ranma 1/2 2	450	300
Rival turf	290	150
Road runner	390	250
Robocop 3	290	150
Rocketeer	200	100
The Simpsons	290	150
Smash TV	200	100
Super Soccer cha.	250	120
Sonic Blastman	450	300
Soul Blazer	200	100
Space Megaforce	390	250
Spiderman & Xmen	390	250
Star Wars	420	250
Street Fighter 2	450	300
Strike Gunner	200	100
Super off Road	200	100
Super Soccer	250	120
Super Tennis	250	120
Thunder spirits	200	100
Valken	390	250
Wing Commander	390	250
WWF Wrestlemania	290	150
Zelda 3	350	200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : **Nous Consultez**

Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011
Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT** tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.
  Ex. : Mégadrive francaise complète : **450 F**
  Super Nintendo francaise complète : **700 F**
  Game Boy + 1 jeu : **300 F**
  Jeux Mégadrive :
  Tazmania, EA Hockey, Chuck Rock : **250 F**
  Jeux Nintendo :
  Street Fighter II, Axelay, Ranma 1/2 : **300 F**

Remplacez votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque — **SANS RIEN PAYER**

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo **sans rien payer.**
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des **réductions** sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Mégadrive :	**590 F**
Super Nintendo :	**790 F**
Néo Géo :	**1490 F**
Game Boy :	**350 F**
Game Gear :	**650 F**
Lynx :	**650 F**

JEUX

Super Nintendo à partir de...	**150 F**
Mario, Castelvania 4, Lemmings	**200 F**
Megadrive à partir de	**70 F**
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	**150 F**
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	**70 F**
Nec, Master System, NES à partir de	**50 F**

ACCESSOIRES

Joypad Sega :	**49 F**
Pro 2 :	**69 F**
Game adaptor :	**49 F**
Joypad Nintendo :	**79 F**
Dyna 1 :	**99 F**
Adaptateur universel :	**49 F**

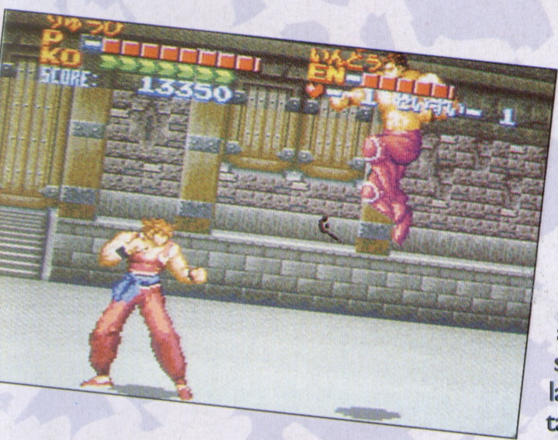
Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

SUPER FAMICOM

GOLDEN FIGHTER HYPER VERSION

LE COMBATTANT DORÉ VERSION OR MASSIF

Rick, le guerrier volant, est de retour sur Super Famicom dans une version remixée de Golden Fighter. Le mot d'ordre dans ce jeu est: combattre! Vous êtes Rick et devez défendre la montagne du Dragon sur laquelle vous vivez. Les soldats de l'Ivoire sont, en effet, en train de progresser en direction de cette montagne. Leur but est de vous arracher le Médaillon d'or que vous gardez précieusement. Avec ce médaillon magique, ils pourront enfin tenir le monde. Mais c'est sans compter sur votre ténacité et votre coup spécial Flying Warrior! Votre spécialité est, en effet, de virevolter en balançant des coups de pieds ravageurs. Que cela soit en mode progression ou en mode Versus, Rick peut donner un coup de poing, un coup de pied, combiner le saut et ses deux coups et réaliser quelques coups spéciaux. Parmi ces derniers, on compte le balayage de pied en sautant, le double coup de pied et, enfin, le coup de pied retourné. Dernier détail: en plus de la jauge habituelle de vie du héros, une jauge de KO se remplit au fur et à mesure qu'il bute de l'ennemi. Lorsque cette dernière est remplie, ses coups de poings deviennent des boules de feu lancées. De nombreux boss viennent freiner la progression de Rick et les niveaux sont plutôt fastidieux à terminer. Le jeu se déroule alors en vue de profil et en scrolling horizontal. Le mode Versus consiste en une rencontre entre Rick et les dix autres warriors du jeu. Les combats se déroulent en deux manches gagnantes et peuvent, bien sûr, être joués à deux. Un dernier mode Versus vous permet d'organiser un petit championnat avec quart, demi et finale mettant en jeu 8 participants. Les combats ont tous lieu à la suite et vous pouvez, au début, choisir d'intervenir ou non (à un ou deux joueurs). Pour la fine bouche, un mode de simulation de combat a été prévu avec vos coups ne portant que quand vous réussissez à toucher une zone du corps de votre adversaire, entourée d'un cercle symbolisant son point faible du moment. On n'arrête plus le progrès!



La jauge de KO se remplit et vous pourrez bientôt balancer la super sauce.



- Des animations et un univers purement baston japonaise.
- Une grande variété d'options.



- Des animations saccadées.
- Une jouabilité limitée.
- Un jeu lassant et pas assez accrocheur.

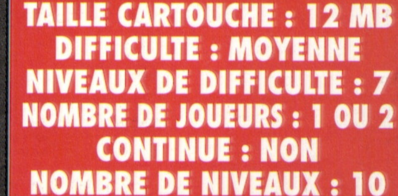


Bonjour, je vous envoie mon poing dans la tronche et je vous salue.



Encore un beat-them-up sur Super Famicom, ça change! Le problème de cette nouvelle version de Golden Fighter, c'est qu'elle tombe mal car la concurrence est rude ces derniers temps. Même si l'aspect aventure du premier épisode a été gommé pour nous donner un vrai Beat-them-up avec une partie progression et un mode versus à un ou deux joueurs. Les graphismes ne sont toujours pas à la hauteur et l'animation trop saccadée. De plus, les coups ne sont pas très nombreux (il y a quand même quelques coups spéciaux) et un mode bizarre de gestion des points faibles m'a paru complètement malvenu et frustrant. Bref, ce Golden Fighter nouveau cru ne change rien au niveau moyen du premier. Un jeu à éviter même s'il reste au-dessus des petits beat-them-up du genre Ken 6 ou Brass Number.

OLIVIER



MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : CULTURE BRAIN
GENRE : BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 12 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 10

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 16
TOTAL : 71%





ULTIMA games

LA PLUS GRANDE CHAINE DE MAGASINS EN FRANCE DE JEUX VIDEO

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
CAMBRAI:	8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23
PAU:	17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
SUISSE:	av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50
JUAN LES PAINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 74 13 88 - 66 76 16 16
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

SUPER NES US 1090F

avec 1 jeu : 1490F

SUPER FAMICOM 1490F

avec 1 jeu : 1990F

SUPER ADAPTOR OFFERT POUR L'ACHAT DE TOUTE CONSOLE

NOUVEAUTES :

Blues Brothers	NC
Chester Cheeta	590
Gods	490
Jimmy Connors	550
Mickey	490
Out of this world	490
Ranma 1/2 II	590
Star Wars	NC
Spiderman	490
T2	NC
Tom and Jerry	NC
Wing Commander	550
Fatal Fury	590
Best of the best	490
Bulls vs Lakers	550
Goal	490
Kick off	490
Dragon's lair	490
Road runner	490
Alien 3	NC
Jacki Wish	NC
Joe and Mac II	590
Kikitakai	590
Human grand prix	590
Ken 6	590
Tetris	590
Tiny toons	590

HITS :

Axelay	490
Ranma 1/2	590
Final fight	490
Final fight guy	590
Ninja turtles	490
Street Fighter 2	590
Aleste	490
F-Zero	450
Sonic Blastman	590
Dragon ball Z	690
Golden fighter	490
Olive Tom	590
Parodius	490
Addams Familly	490
Desert strike	490
Pilot wing	450

PROMO :

Prince of Persia	490
Mario kart	490
Hook	420
Dino city	350
46 millions...	490
Carmel try	350
Lemmings	290
Actraiser	390
Aera 88	350
Rampart	350
Zelda	390
Castelvania	350
Rushing beat	350

ACCESSOIRES :

Winner pad	160
Universal adaptor	99
Dyna 1	149
Cable péritel	390
Alimentation	190
JB King	490
Capcom joy	790
Cable Amstrad	250
Cable moniteur	290
Cable ext. joy	100
ASCII Pad	250
Superscope + 6 jeux	590
City arcade	350
Adventage pad	490
Quintupleur	390

PROMO DU MOIS

- Pour 2 jeux achetés (hors promo) nous vous offrons 150 F de bon d'achat sur accessoires et jeux en promo.

JIMMY CONNORS + DYNA 1 = 590 F

MEGADRIVE JAPONAISE 890F

MEGADRIVE JAPONAISE + Game Adaptor + Pro 2 990F

NOUVEAUTES :

Agassi	490
Terminator 2	490
WWF	490
American Gladiator	490
Chester Cheetah	490
Shinobi III	NC
Thunder Force IV	490
Sonic II	395
Batman II	NC
Deadly moves	490
Captain america	490
Dolphin	395
Little Mermaid	395
Mickey and Donald	395
Ninja turtles	490
Street of rage II	395
Tale spin	395

ACCESSOIRES

Pro 2	125
Game adaptor	99
Cable péritel	150
Alimentation	150
Joystick sans fil	250
City	350
Cable Amstrad	250
Cable moniteur	290
Cable ext. joy	100
Menacer + 6 jeux	490

Modification 50/60 Hz ....290 (tous vos jeux passeront)

- Nous avons tous les Hits
- Jeux Promo à partir de 100 F
- 50 titres à moins de 250 F

PROMOS DU MOIS

Mickey & Donald + Pro 2 = 490 F

Street of Rage II + City = 690 F

NEO GEO 1990F

NEO GEO +1 jeu 2490F

Magician Lord	690
Baseball 2020	690
Burning Fight	690
Alpha mission	690
League Bowling	690
Blue's journey	690
Nam 75	690
Cyberlip	690
Puzzled	690
Top player golf	790
Ghost pilots	790
King of monsters	790
Ninja combat	790
Robo army	1090
Trash rally	990
Eight man	1090
Andro dunos	1490
Fatal fury	1090
Football Frenzy	1290
Last resort	1490
World heroes	1490
Sengoku	990
Super spy	790
Soccer Brawl	990
Mutation nation	1490
Kings of monters II	1490
Baseball star	1290
Baseball star II	1490

NOUVEAUTES :

View point	1490
Art of fighting	1490

LYNX............. 790F

Lynx + 1 jeu = 990F

NOUVEAUTES DRACULA JOUST

+ 40 titres disponibles + accessoires

Accessoires et jeux sur Gameboy et Game Gear Nous consulter

ULTIMA Games

achète et échange tous vos jeux et consoles au meilleur prix

Offre limitée dans certaines agences

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

JANVIER 1993

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86

Pour la VPC demandez Fabrice

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)

CB n° :

Date d'expiration :

Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant ....

Total ....

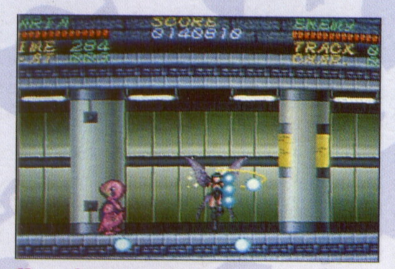
Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis. - Sega et Nintendo sont des marques déposées.

SUPER FAMICOM

PSYCHO DREAM

BALADE DANS UN REVE DE SCHIZOPHRENE!

Voici l'histoire d'une jeune fille qui aurait donné bien des nuits blanches au pauvre et dramatiquement fantasque Freud. Il y a, en effet, autant de fantaisie dans les rêves de la première que dans les paroles du second. Comme quoi, il est préférable de dormir plutôt que de lire du Freud! La jeune fille que vous allez guider dans cette aventure onirique n'est pas comme toutes les autres jeunes filles du même âge possédant approximativement la même constitution. Non seulement ses rêves auraient inquiété Lovecraft en personne, mais en plus, c'est une aventurière digne de figurer en bonne place dans le Top Rêves de Freddy III, Dream Warriors. Je ne reviens pas sur ce film, par ailleurs excellent, surtout si on le compare au second épisode, ou aux suivants, mais sachez cependant que le scénario a bien inspiré les programmeurs de ce soft. Inutile de chercher Freddy, on le trouve autant que Sandrine Bonnaire, c'est-à-dire pas du tout. Je comprends votre déception. C'est étrange qu'aucun jeu ne soit sorti sur Freddy Kruegger, Michaël Myers (Halloween) ou Jason Vorheese (Vendredi 13). Les clins d'oeil sont nombreux (Splatter House ou Kameleon Kid sur MD), mais les personnage eux-mêmes n'apparaissent jamais... un mystère, que la censure doit expliciter dans une très large mesure et que les droits d'exploitation finissent d'élucider. Je vous laisse à ces rêves délirants, où des hordes de monstres gluants et visqueux vous attendent. Cherchez vous- même les symboliques, vous ne risquez pas d'être déçu!



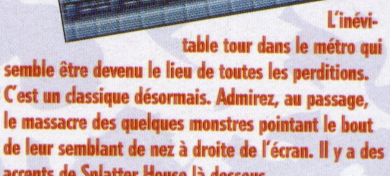
Mettez la main sur les bons bonus oniriques et vous obtiendrez une magnifique paire d'ailes! De quoi planer et éviter quelques passages ou monstres délicats à franchir. Lorsque les bonus de tirs suivent, plus rien ne peut vous arrêter!

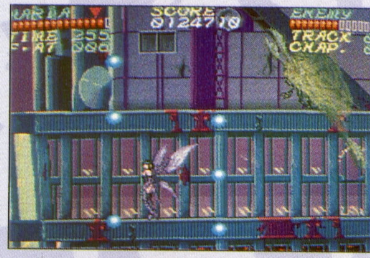


Combat à coups de fouet, notre héroïne (bonjour Françoise Sagan) se prend pour Indiana Jones! Contre cette chauve-souris géante, de bon ton avec la récente sortie de Dracula de Coppola, ne vous cassez pas la tête (contre le téléviseur, bien sûr). Frappez sans interruption... ce n'est peut-être pas subtil, mais c'est efficace!



Big Brother is watching you! C'était inévitable. Oh! Le vilain complexe de persécution qui se profile ici... mais ce n'est pas notre problème. Ici, abattez les cocons qui traînent et quittez vite l'endroit. Un boss? Non, non, pas du tout, ce n'en est pas un.



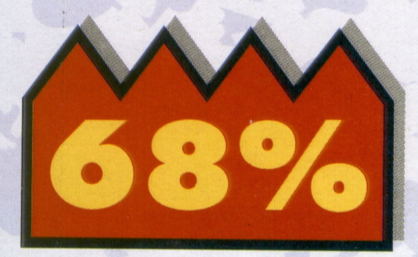


Une bonne époque pour se mettre à chasser le papillon, surtout quand celui-ci est géant. Dur de passer sans les ailes, mais tout de même faisable, alors courage!

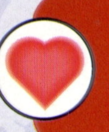
L'inévitable tour dans le métro qui semble être devenu le lieu de toutes les perditions. C'est un classique désormais. Admirez, au passage, le massacre des quelques monstres pointant le bout de leur semblant de nez à droite de l'écran. Il y a des accents de Splatter House là dessous...



Ce niveau n'est qu'un immense, gigantesque, titanesque, en d'autres termes grand ascenseur. Abattez ce qui se trouve au sol ou au plafond et le niveau sera franchi. Un bon plan consiste à se mettre à l'extrême gauche ou droite de l'écran.



DREAM



- techniquement: une réussite.
- des sprites réussis.

- totalement linéaire.
- intérêt minime.



PSYCHO DREAM CONTRE SUPER VALIS

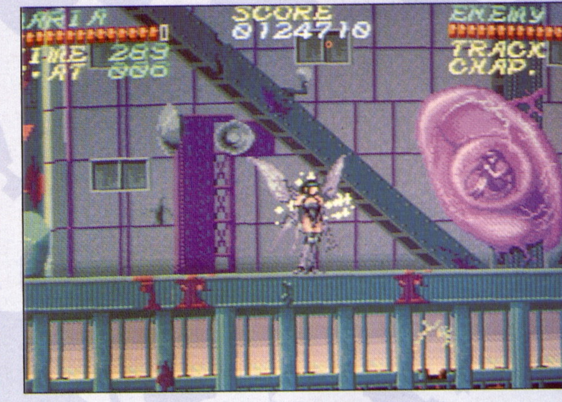
Deux soeurs jumelles ne pourraient être plus ressemblantes. En d'autres termes, si vous possédez déjà Valis, ignorez le nouveau venu, à moins que vous ne soyez l'accroc total, le malade de ce genre de jeu où le but est d'avancer en abattant inlassablement tout ce qui se présente à l'écran. D'un côté comme de l'autre, on a à faire à un beat them up bien réalisé, bien animé et sans l'ombre de la moindre originalité. Les concepteurs ont renoncé à consulter un dictionnaire pour avoir la définition de ce mot totalement étranger à leur vocabulaire. Psychic Dream est peut-être plus lovecraftien, dans le sens où il met en scène des créatures qui semblent véritablement issues de cauchemars. Inutile de désigner un vainqueur dans ce duel, il n'y en a pas, ce qui me permet d'user de la célèbre formule de Jacques Martin: "Tout le monde a gagné"!

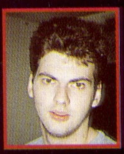





C'est encore toute une symbolique freudienne hyper profonde qui se dégage de cette scène... Libérez la jeune fille enfermée dans cette espèce de cocon translucide!







Sous des allures de jeux de baston et sous des aspect parfois assez intéressants, les programmeurs de Psycho Dream ont effectivement essayé de faire dans l'originalité, notamment au niveau des effets spéciaux et des effets de transparences; Psycho Dream n'en reste pas moins un jeu quelconque qui ne devrait pas vous satisfaire des masses. Personnellement, à part les quelques qualités techniques développées, rien ne vient flatter ma personne pour que je reste devant l'écran plus d'une heure. D'un intérêt assez pauvre donc, Psycho Dream est un bête jeu de boom, boom, pan dans la gueule qui n'apporte rien à la logithèque de la Super Famicom. Pourtant, et c'est là où le paradoxe existe, ce jeu est très beau. Parfois, on a du mal à cerner exactement pourquoi un jeu n'est pas intéressant alors qu'il présente une excellente réalisation graphique. Y'a des trucs comme ça, comme la création de l'univers que l'on ne sait pas trop expliquer.

J'm DESTROY



Psycho Dream est l'un de ces softs auxquels on aime bien jouer lorsque l'on va chez un copain, mais que l'on n'achèterait certainement pas. La raison en est simple: Psycho Dream est un beat them up bien réalisé, surtout graphiquement. A chaque nouveau niveau, on est impatient de découvrir les sprites de monstres au design si particulier, ainsi que les décors vraiment très "oniriques". Là sont les seuls intérêt et motivation pour jouer. Le jeu en lui-même est un honnête beat them up qui ne met pas du tout en jeu un aspect plates-formes, ce que l'on pourra regretter. Avancer et tuer, tout se résume en ces maîtres mots. Pas de quoi se laisser tenter, mais peut-être un de vos amis craquera-t-il, alors rendez lui visite.

T.S.R.

EDITEUR : RIOT
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS
MACHINE : JAPONAISE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 68%



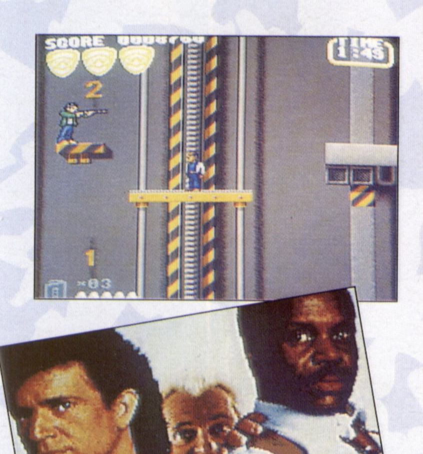
PETITE M-UZI-K DE CHAMBRE



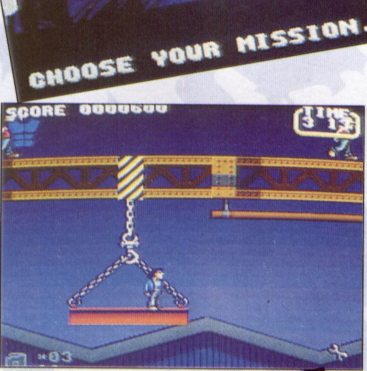


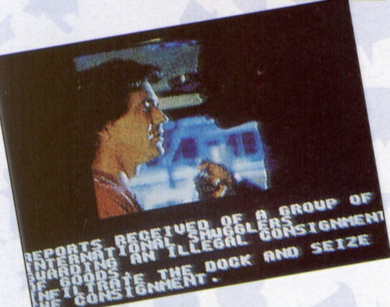
Faites gaffe et suspendez-vous aux tuyauteries pour ne pas vous retrouver quelques étages plus bas! Le temps étant limité, il faudra faire vite. Soyez coordonné dans vos mouvements et foncez vers le supermarché!

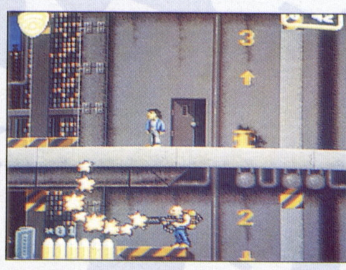
L'ARME FATALE III



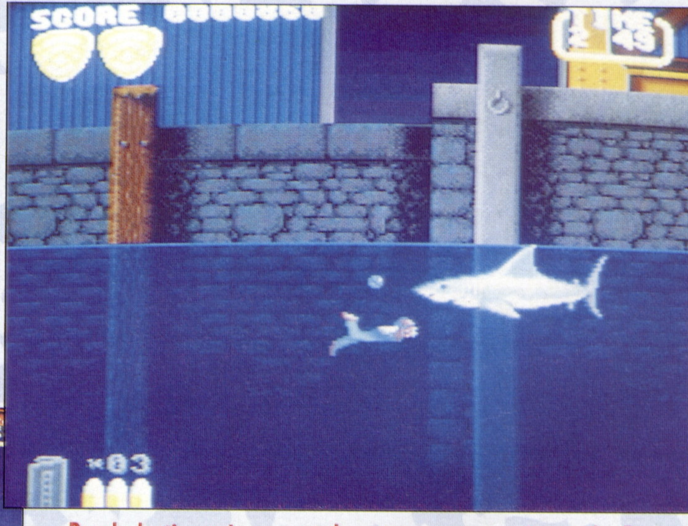
Petite devinette qui trouve sa réponse dans le titre même du jeu figurant sur cette page, mais bon, il faut bien faire avec: qui sont Martin Riggs et Roger Murtaugh? Bonne réponse! Les deux compères de l'arme fatale, alias Mel Gibson et Danny Glover! Après la sortie du très discutable troisième volet des aventures des deux supers flics, voici, encore tout chaud, le soft qui leur est consacré. Vous ne rêvez pas, vous allez bel et bien retrouver Mel Gibson (99% de nos lectrices sont évanouies) et Danny Glover (seul, Jean-Marie Le Pen est évanoui). Joe Pesci est, lui aussi, présent et ne manque pas de se faire enlever, ce qui composera l'une des cinq premières missions au programme. En début de jeu, sélectionnez votre mission avant d'accéder à La super mission! Dans chaque niveau, des dizaines d'adversaires vous attendent, alors que vous serez sous les traits de Riggs ou de Murtaugh. Contre un lance-flammes, un silencieux, un porteur d'UZI, un bon .38, vous serez seul avec votre bon vieux pistolet (qui doit être un .45 pour Riggs) et les quelques cartouches dont vous disposerez. En cours de route, récupérez des munitions et faites un carnage non stop! Et ne venez pas me dire, comme le fait Roger Murtaugh: "I'm too old for this shit!".



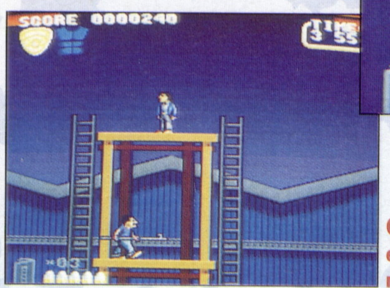




Lance-flammes directionnel! La flamme bouge dans tous les sens. Attendez que cet allumeur finisse son tir, sautez et tirez deux fois. Search and destroy!



Dans le chantier, après un saut malencontreusement manqué, notre cher Roger se trouve seul à seul avec un requin. Posture bien délicate dont il ne sera pas évident de se tirer, c'est moi qui vous le dis et j'ai déjà vu la fin, alors...



Grimpez aux échelles en évitant les porteurs de harpon qui vous gêneront et sautez sur les passerelles en mouvement, histoire de faire le tour. Economisez vos munitions! Elles sont rares, ici.





LETHAL WEAPON III CONTRE THE ADDAMS FAMILY II

Addams Family II est, sans aucun doute, le meilleur challenger possible: même type de jeu d'action/plates-formes, un soft inspiré d'un film, un autre inspiré de persos d'une série TV; de plus, l'éditeur est aussi le même. Que demander de plus! Je n'irai pas par quatre chemins, c'est inutile, Addams Family II est facilement cinq fois mieux que l'Arme Fatale. Je parle des jeux, non pas des films. Addams Family II possède de meilleurs graphismes (les photos devraient suffire à vous convaincre), une meilleure animation et beaucoup plus d'originalité. Jeu de plates-formes à scrolling multidirectionnel, l'Arme Fatale a du mal à tenir la route face à un tel soft. Un mot sur les musiques: aussi excellentes sur chaque jeu mais celle d'Addams Family II colle avec l'action, ce qui n'est pas le cas de l'Arme Fatale. Sans grande surprise, Addams Family, victoire incontestable.

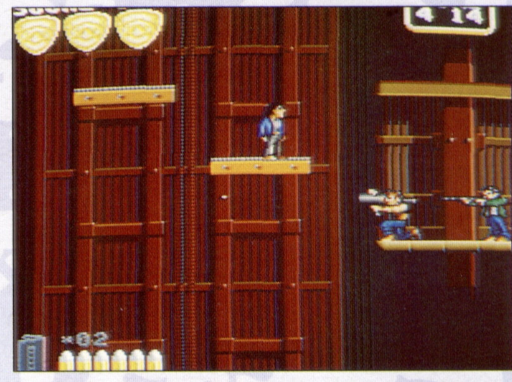




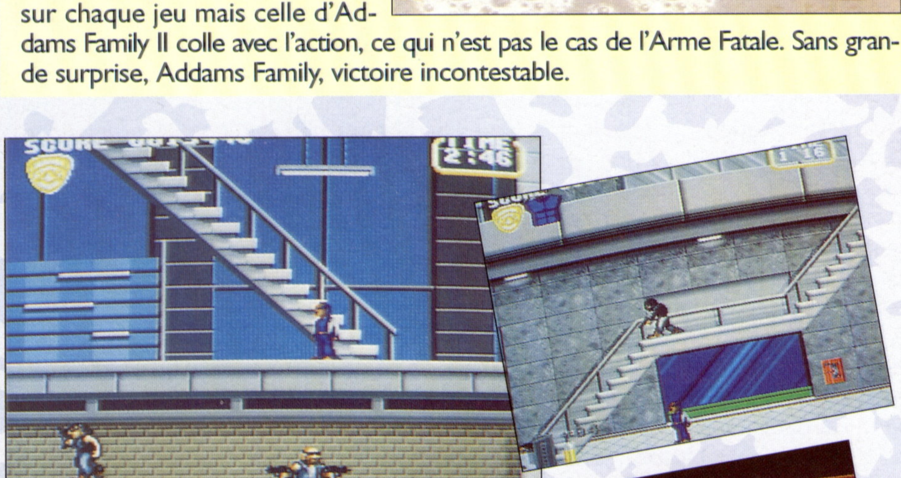
- Des niveaux très longs.
- Une bonne animation.

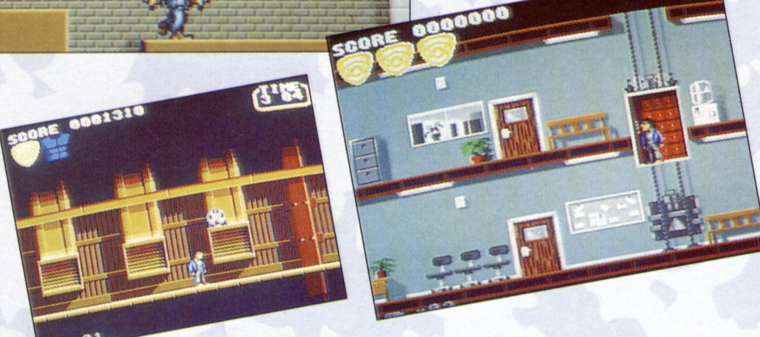


- Dur de faire plus "déjà vu".
- Graphismes trop sobres.

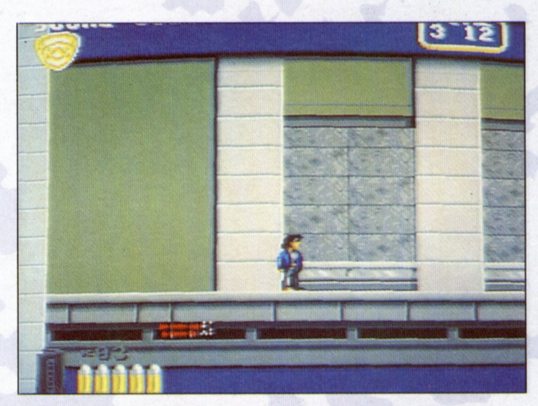


Sans fioriture, un niveau aux plates-formes, un classique parmi les classiques. A vous de voir si vous aimez ce genre de passage, en souvenir "du bon vieux temps".

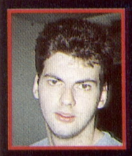




Les voilà les UZI dont je vous parlais! Pour éviter le tir, allongez-vous et l'affaire est dans la poche, alors que le tueur est dans sa tombe!



Un pas de plus et c'est la mort! Sous le plancher, une bombe! Faites un saut et passez de l'autre côté. A certains niveaux, c'est le sol qui se dérobera sous vos pas! A vous d'être rapide.



Sous le prétexte bidon d'une adaptation de film à grand succès, Ocean réalise un jeu d'action, ma foi assez quelconque. Certes, l'Arme Fatale est loin d'être une daube, mais tout de même j'attendais mieux des programmeurs de cette société qui nous avait apporté de bien meilleures choses dans le passé (Addam's Family, cela vous dit quelque chose !). Au niveau graphique, les décors de fond des différents niveaux ne sont vraiment pas à la hauteur de la réputation de ce film et du débordement d'effets spéciaux dont il a fait preuve. Tout dans l'Arme Fatale laisse penser à un jeu moyen, aussi bien l'action que les graphismes. Seules les pages de présentation des niveaux digitalisées pètent un peu plus que le reste, mais vous serez d'accord avec moi pour dire que cela ne suffit pas à faire un bon titre. J'm DESTROY



L'inconvénient lorsque l'on vient en second, c'est qu'il faut savoir faire mieux que son prédécesseur (en l'occurrence Addams Family). Si Ocean nous avait particulièrement séduit avec le jeu de plates-formes inspiré de la Famille Addams, il n'y a pas récidive, avec l'Arme Fatale III. Déjà que le film n'était qu'un ramassis de quatre gags liés entre eux par un semblant d'histoire, les producteurs comptant sur les noms de Gibson et Glover pour vendre, il était difficile de faire du sublime. Tout le jeu consiste à faire quelques sauts, à grimper ça et là et à tirer sur tout ce qui bouge sans se poser de question. On peut aimer, bien sûr, d'autant plus que l'animation est excellente, les musiques sympas (cf challenge) et les graphismes pas mauvais. Lethal Weapon III ne pêche pas dans la forme, seulement dans le fond, je vous laisse seul juge pour prononcer le verdict. T.S.R.

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 8
MACHINE : FRANCAISE

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
BRUITAGES : 09
TOTAL : 71%

SUPER FAMICOM

FLYING

C'EST DUR D'ETRE UN FLYING HERO



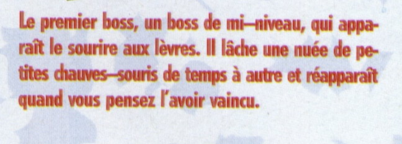
Les singes prédominent dans le jeu et apparaissent sous toutes les formes. ici, ils sont de simples ennemis qui arrivent par le haut de l'écran. D'autres fois, ils viendront du sol par un zoom. Dans le deuxième niveau, c'est une tête de singe qui jouera le rôle du Boss de mi–niveau.

Ce tir est l'un des plus puissants (surtout lorsqu'il est triple). Il consiste en un serpentin mortel et téléscopique qui monte et descend.



Les graphismes sont colorés et plutôt enfantins. On n'a pas à faire à des vaisseaux spatiaux et des conduits métalliques infestés d'aliens. Ici, le décor est bucolique avec des abeilles, de la verdure, etc...

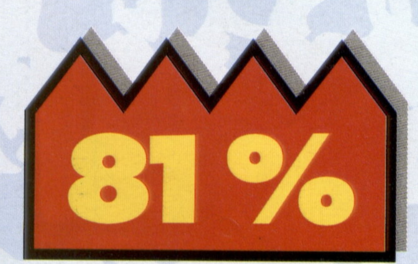
Le héros de Flying Hero n'a rien à voir avec les classiques vaisseaux d'interception intergalactiques auxquels nous avaient habitués les shoot–them–up sur Super Famicom jusqu'à aujourd'hui. Imaginez une petite boule blanche munie d'une paire d'ailes, chaussez la de souliers et couvrez la d'un casque d'aviateur avec lunettes: voici à quoi ressemble le héros du jeu. Le scénario de ce shoot–them–up est digne des meilleurs jeux de plates–formes puisque la meilleure copine de Bernard–san (nous l'appellerons Bernard–san car je ne lis pas le japonais et je trouve que Bernard lui va bien!) se fait enlever au début du jeu sous les yeux éberlués de BS (initiales de Bernard–san). Notre ami va devoir partir à la recherche de sa bienaimée et traverser des zones apparemment calmes. Le décor est en effet toujours bucolique avec des paysages campagnards pleins de verdure et de vaches! Mais méfions–nous, les créatures qui grouillent dans ces paysages sont toutes à la solde de celui qui a enlevé Madame Bernard–san. Il y a des oiseaux, des abeilles, des nounours qui envoient des rochers, des sorciers, des fées plutôt mauvaises et des singes, des singes partout, sous toutes les formes. Dans ce classique shoot–them–up à scrolling vertical, vous ferez la connaissance de boss de mi–niveau et de fin de niveau qui ont tous la bonne habitude d'utiliser le mode 7 de la Super Famicom. Certains tournent sur eux–mêmes un peu partout à l'écran; Quand on sait qu'ils font 1/3 de l'écran, il vaut mieux faire attention de ne pas se faire toucher! Vous pouvez récupérer des items en tirant sur des ballons qui apparaissent assez souvent. Il y a des gâteaux à la crème qui vous permettent de doubler et tripler vos tirs et des bonus d'armement. Ces derniers vous permettront de passer d'un tir classique à des tirs plus originaux. Enfin, il est possible de diriger ses tirs dans quatre directions (en face, derrière, diagonale gauche et droite). Allez, courage Bernard, tout le monde pense bien à toi!



Le premier boss, un boss de mi–niveau, qui apparaît le sourire aux lèvres. Il lâche une nuée de petites chauves–souris de temps à autre et réapparaît quand vous pensez l'avoir vaincu.



Une des caractéristiques du héros de Flying Hero est de pouvoir tirer dans quatre directions, quel que soit le système d'armement choisi. Il suffit pour cela d'utiliser les touches L et R. Le tir normal est dirigé droit devant, c'est normal ! En appuyant sur la touche L (Left) vous dirigerez le tir en diagonale vers la gauche. Avec la touche R (Rigth), ce sera la même chose mais sur la droite. Et en appuyant sur L et R en même temps, vous tirerez derrière vous. Dans le cas de notre cliché, les ruches apparaissent sur le côté et il vaut mieux rester au centre de l'écran et diriger son tir selon la position de ces ruches.



HERO



- Des graphismes délirants à la sauce japonaise.
- Une durée de vie excellente.
- Un système d'armement évolutif intéressant.

- Pas de débauche de technique impressionnante.



Les items sont nombreux. Il y a les items d'armement et les petits gâteaux à la crème que vous récoltez pour doubler, voire tripler vos tirs, quel que soit l'armement choisi. Quand vous attrapez un gâteau, vous le gardez en bas à gauche de l'écran. Au bout de trois gâteaux, vous bénéficiez d'un double tir et idem pour le triple. Les gâteaux sont cachés dans les ballons (il y en a un qui arrive à l'écran en haut à gauche).



Vous possédez une quantité limitée de super bombes qui occasionnent de sérieux dégâts sous forme de petites étoiles de toutes les couleurs comme sur le cliché.

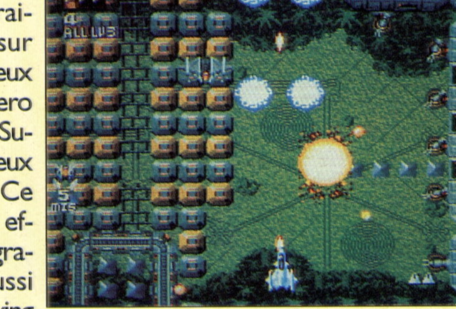


Les boss de fins de niveaux apparaissent tout au long du niveau avant l'attaque finale. Ici, la fée vous envoie des salves d'ennemis qui foncent sur vous d'une manière concentrique.



FLYING HERO CONTRE AXELAY

La comparaison avec Axelay tient uniquement dans le fait que les deux jeux sont des shoot–them–up à scrollings verticaux; car les deux ambiances sont vraiment différentes. Il aurait fallu trouver sur Super Famicom, des jeux dans le style de ceux que l'on trouve sur NEC. En fait, Flying Hero est le premier véritable Twin Bee–like sur Super Famicom. Il reste néanmoins un bon vieux shoot–them–up vertical comme Axelay. Ce dernier, lui, reste bien supérieur dans les effets et la débauche d'effets spéciaux. Les graphismes sont à égalité et l'armement aussi (plus maniable dans Flying Hero). J'adore Flying Hero mais le fait qu'il semble plutôt destiné à un public jeune ajouté à celui qu'il propose beaucoup moins d'effets spectaculaires, me font plutôt pencher pour le superbe Axelay.



Flying Hero est un de ces jeux de tir qui ne resteront pas dans les mémoires. Si, si je vous jure. Mis à par quelques effets qui n'ont rien de bien transcendants, on tombe avec ce Shoot'Em Up à scrolling vertical dans les abimes des graphismes les plus nazes que connait la Super Famicom. Mais ce n'est pas grand, ce n'est pas grave parce que l'action est n'est finalement pas si grave que ça et lorsqu'on commence à tirer sur les petits sprites rigolos on en prend finalement plus la poire. Assez pourri graphisquement, je l'ai déjà dir, assez pauvre au niveau des armes, pas extraordinaire au niveau des options et des tirs, Flying Hero est pourtant lorsqu'on y joue un jeu pas si pourri. Y'a des tittres comme ça qui surprennent sans vraiment comprendre pourquoi.

J'M DESTROY



Flying Hero est le genre de petit jeu qui n'est attendu de personne et qui ne paye pas de mine quand on ne joue que les premiers écrans. Un petit budget japonais de shoot–them–up vertical à la sauce Twin Bee et le tour est joué? Pas tout à fait à vrai dire. Il suffit de jouer longtemps à Flying hero et l'on se rend compte que ce shoot–them–up est un sacré morceau de choix grâce à son ambiance typiquement japonaise à la sauce dessins animés délirants. Il ne faut pas s'attendre à des effets spéciaux à la Axelay, mais plutôt à des graphismes tout mignons et à une animation soft sans aucun ralentissement ni clignotement (Axelay était truffé de clignotements parasites). A signaler quand même des boss de fin et de mi–niveaux superbes et utilisant le mode 7. De plus, le jeu est assez difficile et long à terminer. Alors, pourquoi ne pas se laisser tenter par un shoot–them–up à une époque ou tout n'est que beat–them–up sur Super Famicom?

OLIVIER

EDITEUR : SOFEL
GENRE : SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : JAPONAISE

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 81%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM

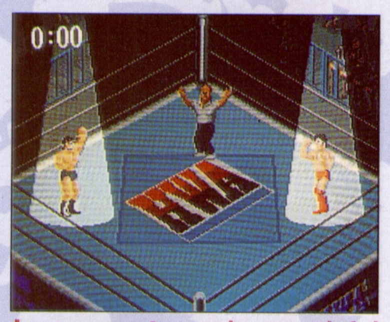
SUPER FIRE PRO WRESTLING 2

UN SUPER FIRE PRO DANS LA TETE, UN !

Les amateurs de catch vont être servis car l'un des programmes les plus connus de ce genre venant de l'univers NEC, arrive dans sa deuxième version sur Super Famicom. On retrouve la violence de ce sport spectacle qui fait des émules aux Etats–Unis (cf la WWF) et un peu partout dans le monde. Le but, dans ce genre de sport, est de foutre son adversaire par terre et de lui bloquer les épaules au sol pendant au moins trois secondes. Dans SFPW 2 (c'est le titre pour ceux qui ont du mal à suivre!), il s'agit d'abord d'épuiser l'adversaire en lui donnant coups de pied, manchettes, et en réalisant quelques prises classiques comme les clés dans le dos, les rebondis dans les cordes pour percuter l'infortunée victime, les jetés par–dessus le ring ou encore les divers écrasements. Ensuite, il ne suffit plus qu'à se jeter sur lui et tenter de le bloquer pour vaincre. Il est possible de choisir un combat simple ou un championnat qui vous permettra de jouer jusqu'à huit joueurs humains (en matchs à un contre un) chacun votre tour. Il y a 25 warriors sélectionnables contre qui vous devrez lutter avec fougue et courage.

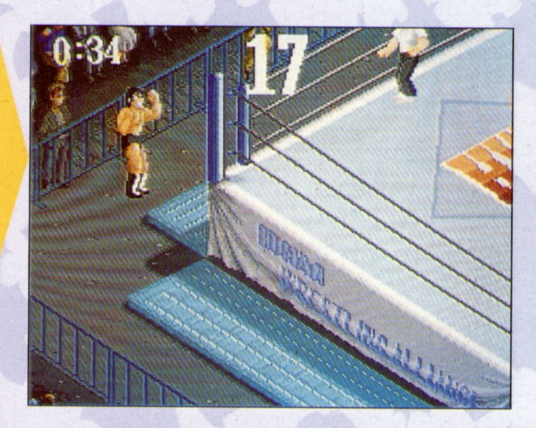


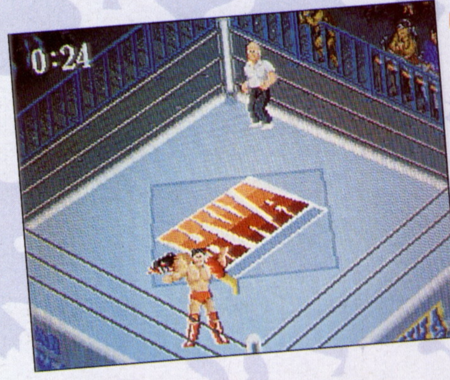
Il y a 25 combattants sélectionnables, à majorité humains. Certains, par contre, sont des êtres bizarres au look assez furieux!



Les stars sont prêtes sous les spots et la foule hurle. Pourquoi la foule hurle–t–elle? Tout simplement parce qu'elle est impatiente de voir les deux montagnes de muscles se rentrer dedans.

La particularité de cette nouvelle version est que l'on peut se faire éjecter hors du ring. On a alors 20 secondes pour remonter sous peine d'élimination. En général (en jeu contre la machine), l'adversaire vient vous rejoindre pour une petite baston en règle au pied des spectateurs aspergés de sang frais. Mais lorsque les secondes s'écoulent, votre adversaire vous lâche pour remonter sur le ring.





Une prise impressionnante qui vous permettra de balancer votre collègue dans les cordes avant de lui briser les reins.



- Heu, je vois pas!
- Ah si! On peut jouer à huit joueurs en championnat.



- Pourquoi sortir une suite sans changer les graphismes nuls du premier jeu?





Je vous préviens d'entrée, j'ai toujours eu horreur des simulations de catch en arcades ou sur consoles. Ceci n'empêche nullement que je teste ce genre de jeu en allant jusqu'au bout et en comparant. Le dernier en date était WWF II qui possédait, ma foi, un bon niveau de jouabilité et surtout, de superbes graphismes. Dans le cas de Super Machin Pro 2, Human n'a pas vraiment tenu compte des critiques par rapport aux graphismes, très pauvres, de la première version du jeu et nous refourgue le même genre de simulation en vue de 3/4 avec des sprites, tout sauf réalistes et des mouvements pas très précis (bonjour la gestion des collisions). Même s'il est possible de jouer à huit (pour des matchs à deux simultanément), cela n'efface pas la nullité technique de ce jeu. Ce n'est sûrement pas ce dernier qui pourra faire découvrir et aimer le wrestling sur Super Famicom. Un jeu pour les fanas uniquement, et encore!

OLIVIER

EDITEUR : HUMAN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
MACHINE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 25 ADVERSAIRES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 12
SON : 10
TOTAL : 60%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

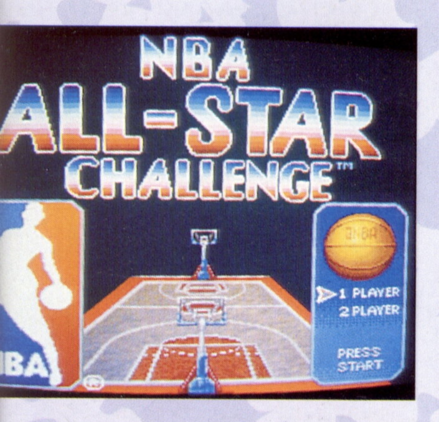


NBA AL

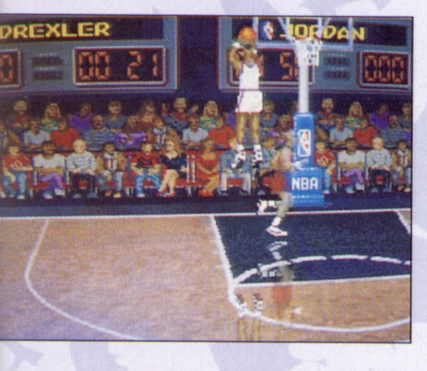
TIR AU PANIER



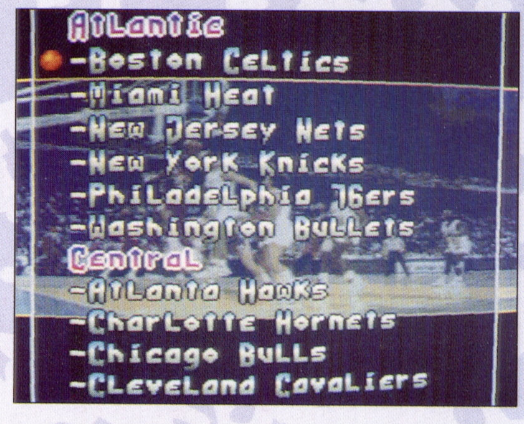
NBA All-Star Challenge arrive enfin en version Super Nintendo (américaine) pour que vous puissiez vous entraîner à votre sport préféré: le basketball. Il faut savoir qu'aux Etats-Unis, il n'y a pas que le championnat de la NBA avec ses play-offs. Des épreuves d'exhibition ont aussi lieu avant les grands matchs. Les meilleurs basketteurs américains (les meilleurs mondiaux en fait) se retrouvent dans des épreuves de One On One (un contre un) ou de lancer à trois points. NBA All-Star vous propose de choisir parmi 27 joueurs représentant chacun l'une des 27 équipes de la NBA version 91/92, un basketteur que vous contrôlerez en le faisant participer aux épreuves suivantes: One On One, Free Throw, 3 points Shootout, Horse et One On One Tournament. Dans l'épreuve du One On One, vous vous retrouvez seul face à un adversaire dans la zone située sous le panier. Le but est de réussir des paniers et de marquer le plus de points. Il est possible de jouer en temps limité ou aux points (le premier arrivé a tant de points). Deux modes sont possibles: soit le joueur garde la balle tant qu'il réussit des paniers, soit les joueurs tentent des paniers en alternance. Quoi qu'il en soit, quand un joueur attaque, l'autre défend en face à face. La cinquième épreuve proposée (One On One Tournament) vous permet de vous lancer dans un championnat de One On One. L'épreuve du Free Throw (Lancer Franc) vous fait tenter des paniers du point de pénaltie (on dit lancer franc au basket!) Un petit curseur se balade au-dessus du panier et vous devez tirer lorsque le curseur se trouve exactement au-dessus du panier. L'épreuve de 3 points Shootout vous fait tirer cinq séries de cinq ballons (de cinq endroits différents) derrière la ligne de la raquette, zone entourant le panier. Ces tirs valent trois points lors des match. Là aussi, vous choisissez un basketteur parmi les 27 proposés et faites de même pour votre adversaire quand vous jouez seul contre la machine. Enfin, l'épreuve du Horse vous fait lutter contre un adversaire dans un genre de One On One. Il s'agit de réussir un panier seul, puis c'est au tour de l'autre qui doit se placer exactement au même endroit que vous et réussir à son tour un panier. Si ce n'est pas le cas, un "H" apparaît puis un "O" jusqu'à ce que le mot "HORSE" s'inscrive. Le joueur a alors perdu la partie. A vous de vous placer assez loin pour troubler votre adversaire, mais pas trop non plus pour ne pas risquer de louper votre tir.



Le logo officiel de la NBA américaine apparaît sur la page d'intro du jeu. Pour obtenir ce logo, il faut batailler car la league américaine n'autorse pas n'importe qui à utiliser son image. Une simulation de basket sur console qui possède ce logo peut se vanter de ce label de qualité.



ONE ON ONE (UN CONTRE UN)
Drexler et Jordan en pleine action. Il est possible de choisir un mode de jeu aux points ou au temps. Admirez un peu les graphismes du terrain et les reflets des joueurs sur celui-ci. Avec un peu d'imagination, vous entendrez même les bruits des crissements de godasses sur le parquet du terrain.



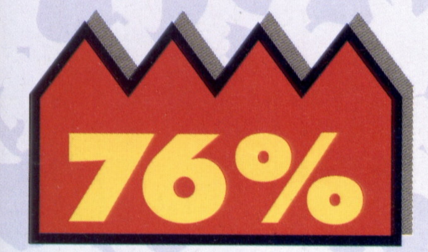
Les 27 équipes de la saison officielle passée sont regroupées en régions. Dans chacune des épreuves, en jeu simple ou à deux joueurs, vous choisissez toujours une équipe et donc un joueur.

FACE À FACE

NBA ALL-STAR CHALLENGE CONTRE SUPER NBA BASKETBALL



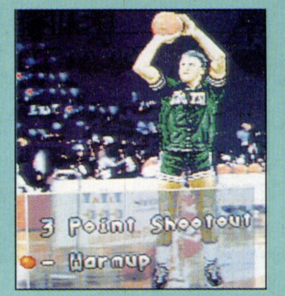
Les deux simulations de basket du mois sur Super Nintendo (US) se devaient d'être comparées, voilà qui est fait. Cette comparaison se joue plus sur le genre de simulation que sur l'esprit qui est rigoureusement le même dans les deux jeux. Il s'agit, en effet dans les deux cas, de basket et de joueurs qui se déplacent en vue de 3/4 et que l'on peut contrôler à un ou deux joueurs. Les graphismes, les effets sonores et le réalisme sont, de loin, plus réussis dans NBA All-Star Challenge que dans Super NBA basketball. Par contre, il ne s'agit pas du même genre de simulation. NBA All-Star consiste en plusieurs épreuves d'exhibition qui ne vous permettent de jouer qu'à un basketteur ou deux. Dans Super NBA, vous pouvez vraiment jouer des matchs à cinq contre cinq, même si la qualité graphique est moins bonne. Je préfère d'ailleurs ce dernier, car rien ne vaut le jeu collectif et l'on se lasse beaucoup moins vite.



L-STAR CHALLENGE







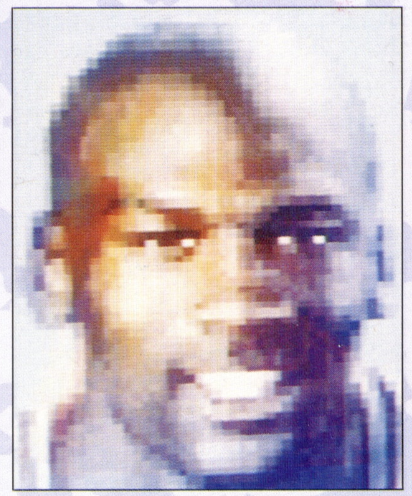
LARRY BIRD

Une autre star s'appelle Larry Bird. Lui, son truc, c'est le tir à 3 points. Meneur de l'équipe des Celtics de Boston, il réussit tout ce qu'il tente à condition d'être derrière la ligne de la raquette. Du coup, il vaut mieux ne pas le choisir pour le tenter des smashs.



MICHAEL JORDAN

Michael Jordan (Chicago Bulls) est, sans doute, le basketteur le plus connu des Etats-unis et même du monde. Pourquoi? Tout simplement parce que c'est le meilleur du monde! A signaler aussi le fait que Jordan est le sportif le plus payé au monde, en grande partie grâce à la pub et aux chaussures portant son nom. Sa spécialité est le Slam Dunk (les smashs au panier).

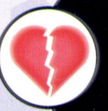


3 POINTS SHOOTOUT (TIRS A 3 POINTS)

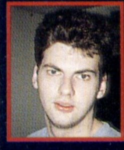
L'épreuve du tir à trois points consiste en cinq série de cinq tirs au panier derrière la raquette (en fait à la limite de la raquette, la zone délimitée qui se trouve sous le panier). C'est une épreuve de précision. Lors d'un match, tous les tirs tentés de derrière cette limite rapportent trois points par panier réussi, d'où le nom de cette épreuve d'exhibition.



- Un réalisme à couper le souffle.
- Des graphismes superbes.
- A deux, une compétition violente.

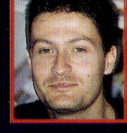


- Un jeu lassant malgré les épreuves différentes.
- Pas d'épreuve de Slam Dunk.



La réalisation technique de NBA All Star Challenge est excellente et ça déjà, c'est un point hyper important, car il n'y a rien de plus chiant que de jouer à un pseudo simulateur de basket comportant de mauvais et exécrables graphismes. Un bon point donc pour NBA All Challenge. Plus en détail dans les graphismes, chaque joueur voit son image se refléter sur le parquet de la salle vitrifiée à donf. L'effet est superbe. Au niveau du jeu, ma réserve sera beaucoup plus grande quant à la qualité de ce titre. En effet, les jeux en one on one, ce n'est pas le premier que l'on rencontre sur console, sont très amusants au départ mais deviennent, à la longue, vite, très vite lassants et mon principal reproche se portera donc sur une durée trop limitée de cette réalisation. Un petit peu dommage, car NBA était réellement superbe.

J'm DESTROY



Je suis un peu contre les One On One sur console, du moins j'étais contre, après y avoir joué sur Game Boy ou sur Megadrive. Après le test de cette conversion Super Nintendo de NBA All-Star, j'avoue être partagé entre l'admiration devant une telle qualité technique et un tel plaisir de jeu, et le fait qu'il faille débourser 500 francs pour jouer à un One On One et un concours de lancer à 3 points. Cela devient très vite lassant si l'on n'est pas deux à jouer. Mais si le fait de jouer au basket à un contre un au lieu de cinq contre cinq ne vous dérange pas, foncez tête baissée. Le réalisme est inégalé, toutes consoles confondues, avec le reflet des joueurs sur le sol, des graphismes somptueux et une animation fluide. Et je ne vous parle pas du crissement des baskets sur le parquet, on se croirait dans un gymnase.

OLIVIER

NOMBRE DE NIVEAUX : 27
MACHINE : AMERICAINE
EDITEUR : LJN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 76%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





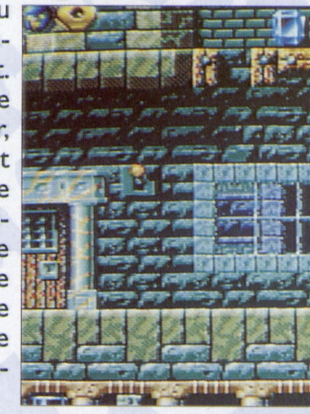
Eh oui! Voici la clé qui vous permettra d'ouvrir une certaine porte qui se trouve quelque part au milieu du niveau!



GODS ARE GOOD!

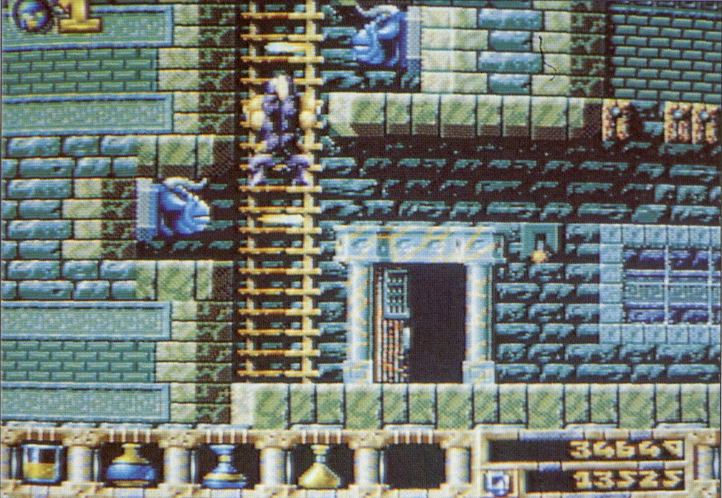
Il y a maintenant 2000 ans, les dieux de l'Olympe construisirent une Cité magnifique, pleine de lieux emplis de magie, de temples gigantesques imprégnés de pure légende, ainsi que des labyrinthes incommensurablement longs, tout aussi beaux et prestigieux! Ces endroits sacrés, contemplés depuis toujours par les populations dévouées, furent volés(!) par les forces des Ténèbres, incarnation ô combien suprême du Mal vicieux mais puissant. Désormais, quatre Gardiens, des mastodontes de chair et de sang, se sont emparés de ces saints lieux, et comme indiqué, ils ont le devoir de faire en sorte que personne ne pénètre cet endroit.

Mais comme vous l'avez compris, ou plutôt deviné, en lisant entre les lignes, une personne, humaine celle-là, va aller affronter ces fameux Gardiens! Ce challenge relevé par le plus grand Guerrier du monde antique, semble vraiment incroyable. Mais il faut dire que le jeu en vaut la chandelle: s'il réussit, l'immortalité lui sera promise. Dans le cas contraire, il ira peupler le caveau où quelques fous ou irréductibles qui ont tenté cette difficile quête, reposent paisiblement. "Armé" de votre casque intégral et de votre courage légendaire, vous allez devoir affronter, tout d'abord, les sbires des Gardiens. Ils sont très nombreux et tous plus coriaces les uns que les autres. Il faudra, non seulement faire preuve de beaucoup de réflexes, mais également de "vista", certaines trappes et autres portes, ne s'ouvrant que si l'on actionne ou si l'on trouve une clé à l'autre bout du niveau! Je crois que vous avez compris le genre, alors bonne chance. Que la force des Dieux soit avec vous!





Ouf, ça y est, après moultes et moultes escapades, vous voilà enfin dans un magasin! Aie! Aie! Aie! un magasin, 300 m²! C'est simple, tu récoltes du fric sur ton chemin, tu t'achètes tout ce que tu veux! Mais attention, chez nous, on fait pas crédit, mon fils!



Sur cette échelle, progressez avec délicatesse et parcimonie. Les têtes de monstres, cracheurs de mort, ne vous louperont pas!

Vous venez d'être téléporté dans cette salle exiguë, en récoltant un rubis spécial. Pour en sortir, suivez le même principe!



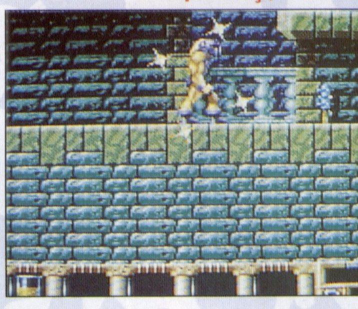
FACE À FACE — Gods contre Dragon's Lair.



C'est, à mon sens, le jeu qui se rapproche le plus de Gods, dans sa phase d'action, tout d'abord, avec quasiment les mêmes armes, à savoir les couteaux qu'on peut lancer. Ensuite, au niveau de la plate-forme, ça y va! Toujours sur le fil du rasoir pour ne pas se prendre une gamelle, on est servi des deux côtés! Au niveau de la réflexion, Dragon's Lair est assez largement battu par Gods, de même que ce dernier est laminé quant à la qualité des graphismes, infiniment plus beaux dans DL. Là où ils se rejoignent incontestablement, c'est au niveau de la difficulté. Donc, pour les deux, des passwords!

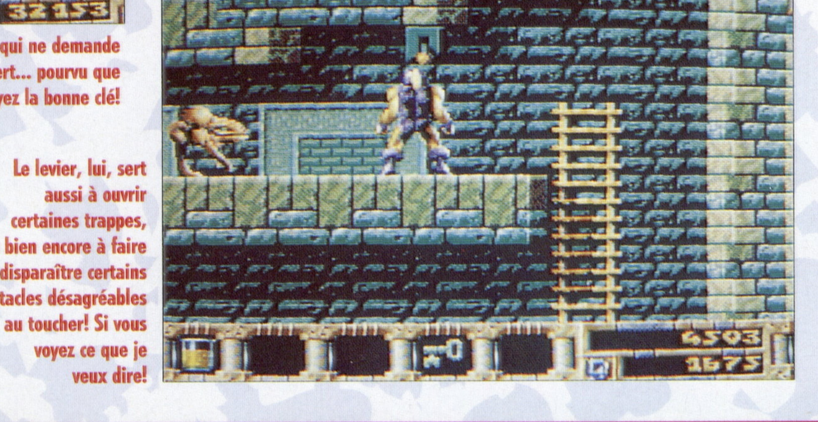


Si vous n'avez pas les yeux en face des trous, vous ne serez sans doute pas aperçu de cette pierre bizarre incrustée dans le mur. En l'actionnant, vous déclenchez un mécanisme qui vous permettra de sortir de cet endroit. Autrement, tant pis pour vous!



Les étoiles autour de vous, ça ne veut pas dire que vous êtes bourré mais tout simplement que vous ave une aura d'invulnérabilité! C'est-y pas beau ça, hum?

Chouette, une salle bonus! Que de gros cadeaux en perspective. Dommage, vous ne pouvez pas en transporter plus de quatre! Prenez tout ce qui vous semblera nécessaire, et pas n'importe quoi!

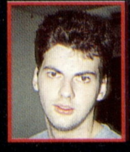


Un coffre qui ne demande qu'à être ouvert... pourvu que vous ayez la bonne clé!

Le levier, lui, sert aussi à ouvrir certaines trappes, ou bien encore à faire disparaître certains obstacles désagréables au toucher! Si vous voyez ce que je veux dire!



- De beaux graphismes.
- Des sprites de bonne dimension.
- Un côté aventure/action très bien dosé.
- Des sons et musiques d'un bon niveau.



- Une difficulté qui vous oblige à relever le challenge!
- Un petit peu saccadé, peut-être, non?
- Comme sur micro!

Il n'y a pas à dire, ce jeu crée par les Bitmap Brothers est une grande réussite! Les points vraiment positifs de ce jeu sont nombreux, malgré ce que peuvent penser certains esprits pervers qui font rien qu'à m'embêter! Moi, je m'en tiens à ce que je pense, comme toujours, et je dis que malgré un repompage systématique des versions micros et une animation parfois douteuse, force est de constater (c'est cela, oui!) que l'on s'éclate énormément. Non seulement, on met vos petits doigts douillets à rude épreuve, mais votre cervelet entre également dans la danse. Vous allez devoir faire pas mal de kilomètres pour pouvoir déclencher des mécanismes qui vous permettront d'ouvrir certaines portes! Y'a pas à dire: c'est du bon!

TRAZOM

Ce n'est pas la première fois que l'on entend parler de Gods, déjà connu sur micro, il est regrettable que les programmeurs ne se soient pas un peu plus décarcassés la tête pour profiter des capacités techniques qu'offre la Super Nintendo, car cette version n'est ni plus ni moins pareille que celle que l'on connaissait sur Amiga et c'est plutôt agaçant. A part ce détail qui ne vous intéresse que si vous avez déjà vu Gods, sachez tout de même qu'il comporte un nombre incalculable de salles, ce qui le rend particulièrement riche et ardu. Côté réalisation, je ne peux que me sentir légèrement frustré, les graphismes sont certes tout à fait corrects, mais les animations et la maniabilité sont eux, assez peu encourageants. Malgré cela, Gods reste ce qu'il est et ce qu'il a toujours été, c'est à dire un jeu avec lequel on aimera toujours entamer une partie jusqu'à ce qu'on l'ait terminé.

J'm DESTROY



EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ACTION/AVENTURE
MACHINE AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 12 MONDES
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES :PASSWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : 16
TOTAL : 81%



THE KING OF RALLY

PARIS–MOSCOU–TRAZOM



C'est la mode des rallyes, des sports automobiles, des formules 1, 2, 3, 3000 et Trazom n'arrête pas de casser les pieds à tout le monde à ce propos ! En ce qui concerne les rallyes, le Paris–Moscou–Pékin est un vieux parcours qui a été remis au goût du jour l'année dernière alors qu'il ne se courait plus depuis bien longtemps. Alors que le Paris–Dakar vient de s'achever avec un bilan, une nouvelle fois, effroyable (2 chameaux accidentés, 20 scorpions écrasés, un fennec capturé, 120 mouches vaporisées au Bégon, 200 moustiques assassinés et j'en passe !), on ne saurait mieux coller à l'actualité, merci Joypad ! Cela fait plusieurs mois que vous vous êtes préparé physiquement et mentalement et le jour du départ est arrivé. La seule petite différence, c'est que vous ne sortirez pas de chez vous pour ce Paris–Moscou–Pékin sur Super Famicom. Vous choisissez les meilleurs éléments pour votre bolide 4x4 ainsi que le conducteur (parmi quatre dont une fille !) et le premier niveau débute avec un effet de zoom sur la carte de l'Europe et de l'Asie, zoom qui se termine par un gros plan sur la portion de circuit à traverser. Vous conduisez en vrai 3D vue du dessus avec les paysages qui tournent en temps réel selon la direction choisie. Le réalisme est saisissant, comme si vous y étiez. Vous pouvez même rebrousser chemin ! Il faut passer par des points de contrôle et terminer le plus rapidement possible chaque étape. A vous de jouer.



C'est l'heure tant attendue, l'heure du départ. Tout le monde est autour de vous à régler les derniers détails; mais vous, vous êtes ailleurs, pensif, vous refaites le parcours dans votre tête et pensez à la partie de Tetris sur Game Boy que vous ferez les pieds dans l'eau d'une oasis, au soleil, pendant que les autres seront perdus! Vous avez bien fait de venir repérer en secret le parcours avant tout le monde !



Il y a trois vitesses et un frein qui correspondent chacun à l'un des quatre boutons colorés de la manette de la Super Famicom. Vous pouvez faire demi–tour, aller où bon vous semble grâce aux curseurs faisant office de volant. Mais n'oubliez pas les points de contrôles par lesquels vous devez obligatoirement passer (dans l'ordre) ; sinon, vous ne pourriez sortir du niveau.



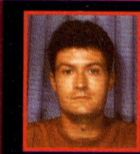
- Une superbe réalisation tout en mode 7 !
- Des graphismes réalistes, variés et beaux.



- Un challenge ennuyeux.
- Un intérêt global très faible.



Vous passerez par toutes sortes d'endroits avec des paysages bien différents. Il faut dire que Paris–Pékin via Moscou, ça fait une trotte !

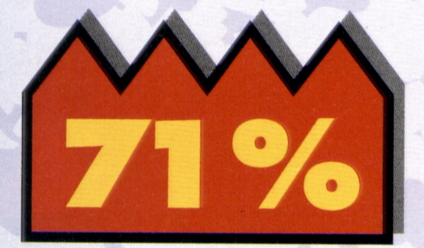


Quel jeu bizarre ! D'une réalisation à la pointe de la technique puisque tout en mode 7 avec des rotations dans tous les sens, il nous propose des paysages variés et sublimes de couleurs. On peut rouler dans tous les sens, revenir sur ses pas, aller où l'on veut, le réalisme est total. Pour une simulation de rallye, on peut donc dire que l'objectif est atteint. Par contre, en ce qui concerne l'intérêt ludique, le challenge, on dirait que les concepteurs se sont complètement perdus dans le désert ! On roule sans croiser plus de trois guimbardes, pendant de longues minutes qui semblent des heures. C'est vraiment dommage car le jeu est beau et vraiment bien réalisé. On ne peut dépenser 500 balles pour l'unique plaisir de la simulation pure, genre on admire des paysages informatiques qui rapellent ceux du Paris–Moscou–Pékin. Achetez–vous plutôt une vidéo du rallye, c'est moins cher !

OLIVIER

EDITEUR : MELDAC
MACHINE : JAPONAISE
GENRE : SIMULATION AUTOMOBILE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 71%



VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

SOLAR BOY	**349**
GAMEBOY CARRY CASE	**99**
G.BOY Amplificateur Son	**129**
GAMEBOY Loupe+lumière	**199**
GAMEBOY LUMIERE	**99**
GAMEBOY Allume cigare	**129**
G.BOY Loupe (MAGNIFIER)	**99**
ADAPTATEUR SECTEUR	**95**
GAME SCREEN	**N.C.**
GAMEBOY KIT nettoyage	**99**
HOUSSE JOYPLUS	**75**
ECOUTEURS STEREO	**109**
HANDY BOY TOUT EN 1	**349**
POWER KIT + ACCUS	**399**
ACCUS 700 ma	**199**
ACCUS 1400 ma	**299**
ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
AVENGING SPIRIT	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BATTLESHIP	239
BIONIC BATTLER	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
CENTIPEDE	239
COOL WORLD	239
CRASH DUMMIES	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR FRANKEN	**269**
DRAGON'S LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABLASTER	239
EMPIRE STRIKES BACK	239
EXODUS	239
F15 STRIKE EAGLE	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTAZY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JOE ET MAC	239
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	269
KNIGHTS QUEST	239
KRUSTYS FUN HOUSE	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MAC DONALD LAND	**239**
MEGAMAN 3	239
MEGALIT	239
METAL MASTER	279
METROID 2	239
MICKEY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MR DO	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	259
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
PRINCE OF PERSIA	239
PRINCE VAILLANT	269
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
SPOT COOL ADVENT	239
STARHAWK	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
SUPER MARIOLAND 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS 2	269
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TUMBLE POP	239
TURRICAN	239
UNIVERSAL SOLDIER	239
ULTIMA RUNES	**239**
VIKING CHILD	239
WORDTRIS	239
WWF 2	239

MEGADRIVE / GENESIS

SEGA PAD MD	**170**
JOYSTICK SJ 3500 MD	**179**
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	**179**
PRO 2-PAD	**120**
PRO 1-PAD	**229**
KIT DE NETTOYAGE MD	**99**
COMPETITION PRO PAD MD	**169**
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	**299**
ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AGASSI TENNIS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	465
ATOMIC RUNNER	**429**
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BIO HAZARD BATTLE	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	**429**
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHAKAN	429
CHESSTER CHEETAH	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	**429**
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
INDIANA JONES CRUSADE	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 93	429
KING SALMON	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
LIGHTENING FORCE	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
OUTLANDER	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	**419**
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODYSSEY	495
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TALESPIN	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
ULTIMATE STUNTMAN	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX

ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED 'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP'CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
KUNGFOOD	**270**
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHADOW OF THE BEAST	**320**
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	**145**
CABLE GEAR TO GEAR	**79**
LOUPE GAMEGEAR	**99**
ALLUME CIGARE ADAPT.	**199**
ADAPTATEUR SECTEUR GG	**95**
KIT DE NETTOYADE	**99**
BATTERIE POWER PACK	**360**
POWER KIT + ACCUS	**399**
ACCUS 700 ma	**199**
ACCUS 1400 ma	**299**
AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	**239**
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	**239**
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	259
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	**259**
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2 SENNA	**239**
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	259
STRIDER 2	279
TALESPIN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	279
THE SIMPSONS:BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE

SECRETS jeux Nintendo vol 1	95
SECRETS jeux Nintendo vol 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIOworld	95
SECRETS JEUX MEGAdrive 1	95
Supertrucs + Strategies Jeux NINTENDO VOL 1	115
NINTENDO VOL 2	115
SEGA VOL 1	115

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990
CONSOLE NEO GEO+1 jeu	2490
JOYSTICK NEO GEO	420
MEMORY CARD NEO GEO	199
2020 BASEBALL	675
ALPHA MISSION 2	675
ANDROS DUNOS	1275
ART OF FIGHTING	1475
BASEBALL STARS	975
BASEBALL STARS 2	1475
BLUES JOURNEY	675
BURNING FIGHT	675
CROSS SWORD	775
CYBER LIP	675
FATAL FURY	975
FLIGHT MAN	975
FOOTBALL FRENZY	975
GHOST PILOTS	775
KING OF MONSTERS	675
KING OF MONSTER 2	775
LAST RESORT	1475
LEAGUE BOWLING	675
MAGICIAN LORD	675
MUTATION NATION	1475
NAM 1975	675
NINJA COMBAT	775
NINJA COMMANDO	1475
RIDING HERO	775
ROBO ARMY	975
SENGOKU	775
SOCCER BRAWL	975
SUPER SPY	775
TOP PLAYER GOLF	775
TRASH RALLY	975
WORD HEROES	1475

SUPER NES(US)

ADAPTATEUR UNIVERSEL	**179**
ASCII PAD	**229**
ASCII SUPER ADVANTAGE	**449**
SUPER STICK NINTENDO	**229**
COMPETITION PRO PAD NI	**169**
PRO PAD SUPERNINTENDO	**179**
FOOTPEDAL NINTENDO	**179**
ACTAISER	439
AGURI SUZUKI F1	439
ALIEN 3	439
AXELAY	**439**
AMAZING TENNIS	439
AMERICAN GLADIATORS	439
BART'S NIGHTMARE	439
BATMAN LE RETOUR	439
BLAZE ON	439
BLUES BROTHERS	495
CALIFORNIA GAMES 2	439
CASTELVANIA IV	439
CHUCK ROCK	439
CONTRA 3	439
CYBER SPIN	439
D.FORCE	439
DEATH VALLEY RALLY	439
DESERT STRIKE	439
DARIUS TWIN	439
DINO CITY	439
DOUBLE DRAGON	439
DRAGON'S LAIR	439
DRAGON WARRIOR IV	439
DRAKKEN	439
DREAM TV	439
DUNGEONS MASTER	465
E.A HOCKEY	439
EARTH DEFENSE FORCE	439
EQUINOX	439
FACEBALL 2000	439
F-ZERO	439
FINAL FANTAZY II	439
FINAL FIGHT	495
FIRE POWER 2000	439
GEMFIRE	439
GODS	439
GRADIUS 3	439
GREAT WALDO SEARCH	439
GUNFORCE	439
HOME ALONE 2	439
HOOK	439
HUNT RED OCTOBER	439
IMPERIUM	439
JACK NICKLAUS	439
JAMES BOND JR	439
JEOPARDY	439
JOE ET MAC	439
KABLOOEY	439
KING OF MONSTERS	439
KRUSTY'S SUPER FUN H.	439
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	439
MAGIC SWORD	439
MARIO KART	**439**
MARIO PAINT	439
MARIO WORLD	439
MICKEY MOUSE	439
MIGHT AND MAGIC 2	439
NBA BASKET CHALLENGE	439
PAPERBOY II	439
PARODIUS	439
PILOT WINGS	439
POPULUS	439
PRINCE OF PERSIA	439
PRO QUATERBACK	465
PUGSLEYS SCAVENGER	439
PUSH OVER	439
RACE DRIVIN	439
RADIO FLYER	465
RAMPART	439
ROAD RIOT	439
ROBOCOP 3	495
ROCKETTER	439
SIMEARTH	439
SHADOW OF THE BEAST	439
SHADOW RUN	439
SHANGAI 2	439
SOUL BLAZER	439
SPACE MEGAFORCE	439
STAR WARS	**439**
STREET FIGHTER 2	**549**
SUPER ADVANTAGE	439
SUPER ADV. ISLAND	439
SUPER ALESTE	**439**
SUPER BASES LOADED	439
SUPER BOSTER BROTHERS	439
SUPER BOWLING	439
SUPER COMTATRIBES	465
SUPER CASTELVANIA IV	439
SUPER DOUBLE DRAGON	439
SUPER GOAL	449
SUPER GHOULS AND GHOST	439
SUPERMARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	439
SUPER PROBOTECTOR	439
SUPER SLAM DUNK	439
SUPER SOCCER CHAMP.	439
TERMINATOR2ARCADE	439
TEST DRIVE 2	439
THE ADDAMS FAMILY	439
THE BLUES BROTHERS	439
THE SIMPSONS	439
TOP GEAR	439
TOM ET JERRY	439
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	**439**
ULTRA MAN	439
UN SQUADRON	439
UNCHARTEDWATERS	465
WINGCOMMANDER	439
WINGS 2	439
WORDTRIS	439
W.W.F	439
X-ZERO	439
ZELDA 3	439

JOYSTICK NINTENDO

QUICKSHOT PYTHON 2.	129
QUICKSHOT MAVERICK 2	169
QUICKSHOT INTRUDER 2.	399
QUICKSHOT AVIATOR 2	449
QUICKJOY NI-5	159
COMPETITION PRO SNES	169
QUICKJOY MEGASTAR NI	349

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR SG	329
QUICKJOY SUPERSTAR	169
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

SEGA MASTER

KIT DE NETTOYAGE	**99**
SUPER STICK SEGA	**229**
ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROP.CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTAZY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGAIA	339
SENNA Super MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

349 Frs

HANDY BOY

TOUT EN 1 ....

Ampli **stéréo**, **2** haut parleurs, stick de direction, loupe **réglable**, **2** éclairages, **2** larges boutons de tir

CGV COM 2-A

FINI LES PARENTS GRINCHEUX !

Grâce à ce commutateur **100% automatique** qui permet de laisser la console de jeu **en permanence** sur le téléviseur **sans débrancher** le magnétoscope et le décodeur Canal +.

299 F.

- 100 % automatique (pas de bouton poussoir).
- Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur.
- Commutation électronique (2 circuits intégrés).
- Compatible tous types TV et magnétoscope à prise péritel.

ADAPT.GAMEGEAR/MASTER 145FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL .... 159 FRS

(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX **SNES/SFC/ SUPERNINTENDO** SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT

AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!

DEVENEZ INVINCIBLE !!

INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.

utilisation tres simple

- **ENTREZ** le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!**.

Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu.

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	**499 F**
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	**499 F**
ACTION REPLAY GAMEBOY	**349 F**
ACTION REPLAY NES	**349 F**
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI	**159 F**

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	3 0
		TOTAL	

PORT :	
LOGICIEL JEUX	28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre — 04- 02
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

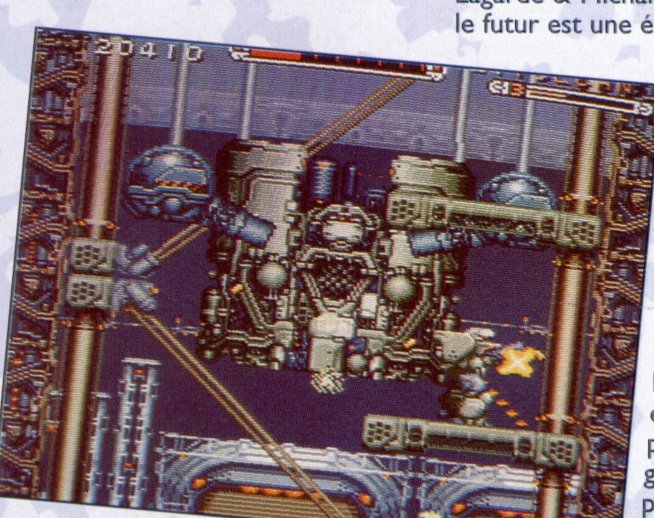
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur [ ] DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client [ ]

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

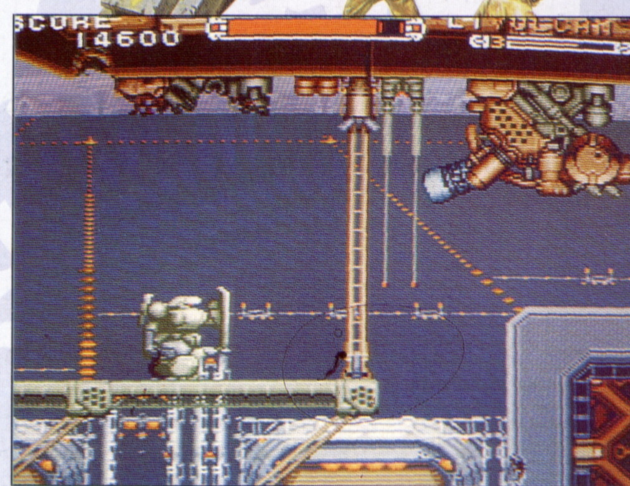
ASSAULT S

UN ALTER EGO POUR GOLDORAK !

Ce qu'il y a de bien avec le futur, c'est que l'on nous en parle tellement, qu'on va finir par le connaître avant de l'avoir vu! Quoi qu'il en soit, nous voici, cette fois, dans un futur bien lointain. Là, les combats interstellaires n'ont de cesse. Là, des robots gigantesques s'affrontent dans des duels titanesques. Là, l'oeuvre de Françoise Sagan est passée dans le Lagarde & Michard. Pour dire combien le futur est une époque étrange où, à la violence la plus totale, répond le manque de goût le plus profond. A cette époque, vous vous êtes engagé dans l'Armée. Ah! La vie de groupe, la franche camaraderie, les blagues amusantes de ses frères d'arme: - j'ai ma grenade mais vous allez rire, j'ai paumé la goupille, le langage si coloré et si gentiment prosaïque du sergent... on aurait presque envie de déjà y être! Votre unité est celle des Valken, ces robots dont je vous ai déjà parlé. Vos missions répondent toujours au même impératif, vous infiltrer coûte que coûte et détruire tout ce qui s'offre à votre vue, humains et machines. Au fur et à mesure de votre progression, votre armement gagnera en puissance et en variété et les ennemis seront de plus en plus agressifs. Après, ils s'étonnent que vous leur envoyiez des missiles thermiques entre les dents! Bon, trêve de bavardage, il y a une guerre à gagner...



Si l'on peut croire qu'à ce moment de la partie, les choses se compliquent d'une manière significative, ce n'est là qu'une illusion! Il s'agit, ici, de détruire cet immense bloc de métal avant qu'il ne disparaisse, en s'introduisant dans la paroi métallique qui borde l'écran dans sa partie supérieure. On ne pouvait pas faire plus précis et plus concis. Ignorez les tirs ennemis, usez de temps à autre de votre bouclier, et une fois en dessous de la "bête", tirez sans interruption. C'est un peu primitif comme stratégie, mais ça marche!



Utilisez le plus souvent possible cette position de défense. Au troisième niveau de ce jeu, dans la salle donnant accès au gigantesque vaisseau sur lequel vous vous trouvez, cette position sera des plus pratiques pour se protéger des laser.

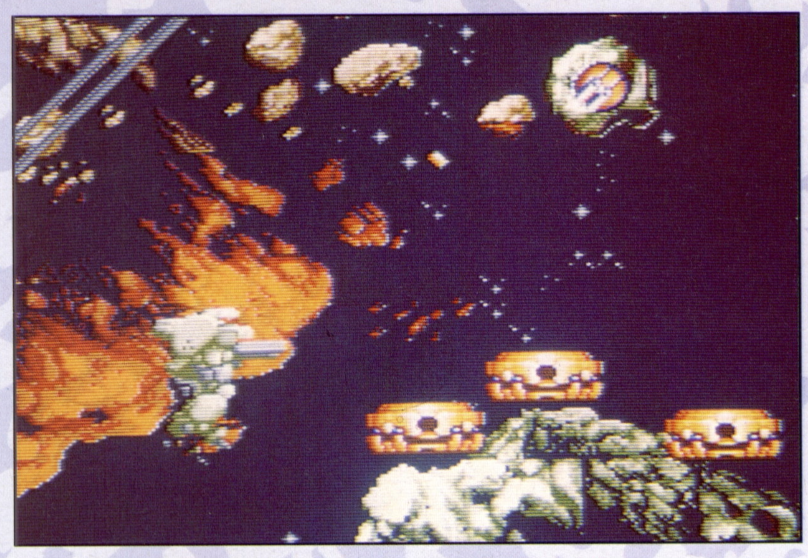




Début de seconde mission, vous voilà dans les airs, face à une cohorte d'ennemis et une masse plus que considérable de météors. Ce n'est ni nouveau, ni original, la NEC nous avait proposé un soft similaire à cette étape (Macross 2036) mais cela apporte de la variété à ce jeu d'action.

84%

SUITS VALKEN



Beware les mines! Valken est un soft qui sait faire preuve d'un minimum d'imagination, même si divers passages sont visiblement inspirés d'autres jeux, comme ces missiles géants qu'il faut éviter en passant dans un trou, sur le sol. Comment ça, c'est du Super Mario World? Mais bien sûr!

Massacrer de l'humain à la place du robot? Pas de problème! Ce n'est pas encore possible ici, vous devrez vous contenter de les voir courir devant vous. Dès le troisième niveau, il sera possible d'abattre ces insignifiants humains! Et en plus, ceux-ci vous tireront dessus!





- Une maniabilité agréablement surprenante.
- Un minimum de variété.

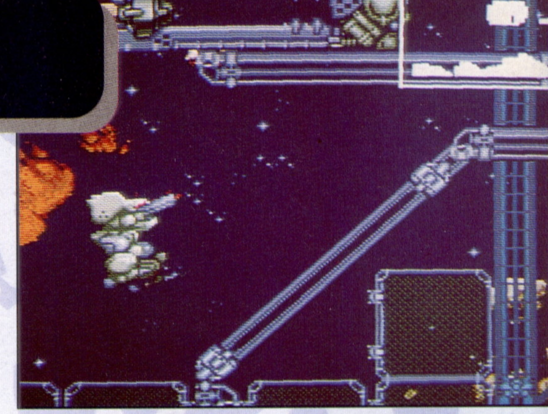


- Tous les textes sont en japonais.

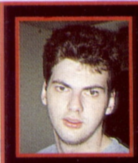


FACE À FACE — XARDION CONTRE ASSAULT SUITS VALKEN

Pour vous résumer brièvement la situation, Valken est, grosso modo, aussi bon que Xardion pouvait être mauvais. Dans les deux cas, nous avons à faire à un jeu de plates-formes à scrolling multi-directionnel mettant en scène un robot. Oh! Des jumeaux! Oui, des jumeaux comme De Vito et Schwarzenegger. Ces deux derniers sont des humains, et les deux premiers sont des jeux vidéos, la comparaison pourrait s'arrêter là. Xardion est graphiquement inférieur, il fait aussi preuve de nettement moins de variété et la maniabilité est bien en deçà de celle de Valken. Dans ce bras de fer robotique entre Valken et Xardion, Xardion ne fait pas le poids.



Songez à vous repérer de temps en temps, c'est utile lorsque l'on veut trouver la bonne direction. En appuyant sur le bouton de Pause, vous obtiendrez un plan des lieux. A vous de savoir vous en servir.



Dans la lignée des Assault Suits et, plus particulièrement, d'Assault Suits Leynos sur Megadrive, Assault Suits Valken est un jeu de destruction totale. Du côté technique et de la réalisation donc, on se réjouit de l'arrivée de ce titre en France en import. Même si, devant la masse d'objets qui se déplacent en même temps à l'écran, on aperçoit de temps en temps des bugs comme des disparitions sprites, l'ensemble de ce Shoot'Em Up est particulièrement impressionnant. Les graphismes, qui sont un peu fades au premier niveau, deviennent par la suite superbes et les couleurs donnent vraiment du dynamisme à l'ensemble. Très convaincant aussi au niveau de l'action, il faut réellement en vouloir jusqu'au bout pour ne pas se faire cramer raide net sur place. Un poil répétitif à mon goût tout de même, Assault Suits Valken est une bonne alternative aux Shoot'Em Ups traditionnels.

J'M DESTROY



Valken est le genre de jeu contre lequel on a bien souvent, à tort, un bon nombre d'a priori. Les programmes mettant en scène des colosses de métal avaient, jusqu'ici, excellé dans un seul domaine, celui de la médiocrité. Je ne citerai pas de nom, le challenge en livre déjà, et les Joypad N°13 et 15 en livrent ensuite. Pourtant, Valken est là et déroge à la règle. Sans être un chef-d'oeuvre, le jeu n'en demeure pas moins bon. D'une part, la maniabilité est totale. Ce n'est pas parce que l'on joue un robot que les mouvements à effectuer deviennent une véritable torture. D'autre part, musiques, bruitages et graphismes forment un trio de qualité fort appréciable. On ne relève pas de véritables prouesses techniques, mais l'on se prend vite au jeu qui, d'une difficulté moyenne, possède une durée de vie plus qu'honorable.
Pour un jeu d'action, c'est un jeu bon jeu d'action!

T.S.R.

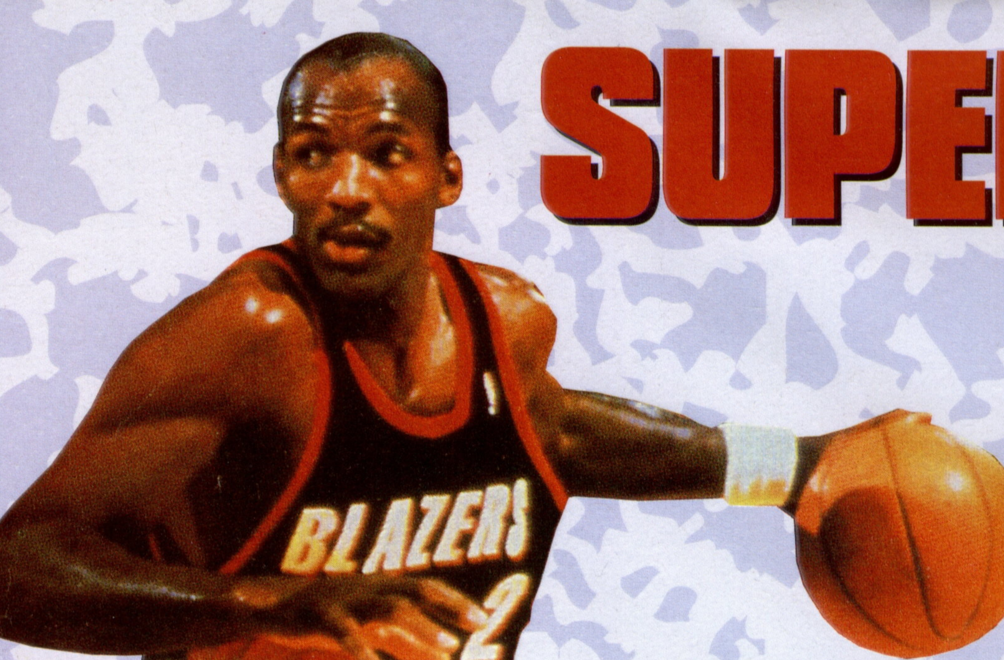
MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : MASNA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 14
TOTAL : 84%

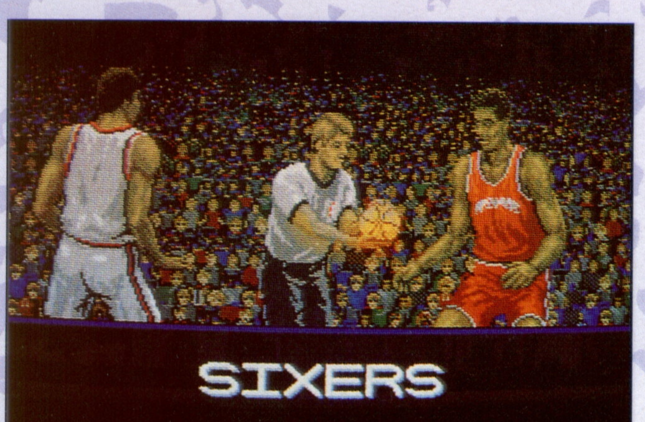
VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



SUPER



NBA, THE WORLD IS NBA !



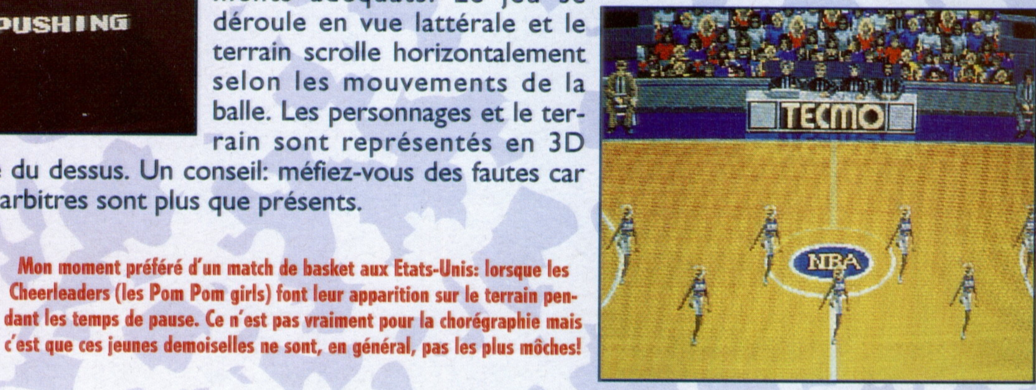
L'arbitre n'intervient malheureusement pas seulement lors du coup d'envoi. il sanctionne aussi toutes les fautes classiques lorsque vous gardez la balle trop longtemps ou que vous la passez en arrière. Il y en a d'autres et le problème est que vous ne pouvez lui faire changer de décision. Les scènes de ce genre se font par images et quelques petites animations.

La saison 91/92 de la NBA a été franchement délirante et vous allez pouvoir la rejouer de A à Z en choisissant l'une des 27 équipes. Si vous voulez avoir toutes les chances de votre côté, vous prendrez l'un des deux finalistes des Play-Offs de la saison, à savoir les Chicago Bulls ou les Blazers de Portland. Je vous parle de la NBA et des Playoffs en imaginant que vous comprenez tout ce que je raconte mais je suppose que ceux qui ne connaissent pas le basket sont en train de nager en eau trouble. Sachez que la NBA est la League de Basketball aux Etats-Unis. Tous les ans, un championnat ressemblant à notre Coupe de France de Football fait se rencontrer les différentes régions des Etats-Unis (région Est comprenant sept équipes côté atlantique et sept équipes en confédération centrale, région Ouest comprenant six équipes dans le Midwest et sept en région pacifique). La première partie se déroule toutes les semaines et les équipes d'une même région se rencontrent et sont classées selon leurs points. A la fin, on prend les meilleures de chaque confédération et on les fait se rencontrer en phases finales appellées Play Offs. Deux équipes sortent des Play Offs et se rencontrent pour le titre de champion de la NBA. Or donc, Super NBA Basketball vous permet de rejouer non pas les Play Offs mais toute la saison dernière avec les dates et tout le tralala! La page de présentation vous propose de faire votre choix entre trois modes de jeux: Preseason (un match unique), Season Game (la saison entière), All-Star Game (des équipes constituées par les meilleurs joueurs américains se rencontrent). L'option Season Game est l'une des plus complètes qu'il m'ait été donné de voir car vous pouvez choisir parmi toutes les équipes de la league celle (ou celles) qui sera contôlée par un humain. Il est aussi possible de ne jouer qu'une partie de la saison ou seulement certains matchs (ceux qui vous intéressent). Un calendrier vous indique quels sont les matchs qui se déroulent semaine après semaine, on ne pouvait faire plus complet. Dans chaque cas, vous pouvez jouer à un ou deux joueurs. Il est aussi possible de choisir la vitesse de jeu, la durée des quart-temps (de 2 à 15 minutes) et de jeter un oeil aux caractéristiques des équipes. A ce propos, vous pouvez étudier ces précieuses informations en plein match. Il suffit de faire la pause et de choisir cette option qui vous donne les caractéristiques ultra précises de chaque joueur. Vous pouvez alors effectuer les changements adéquats. Le jeu se déroule en vue lattérale et le terrain scrolle horizontalement selon les mouvements de la balle. Les personnages et le terrain sont représentés en 3D vue du dessus. Un conseil: méfiez-vous des fautes car les arbitres sont plus que présents.

ALL STARS
DEFENSIVE FOUL - PUSHING
50 DAVID ROBINSON

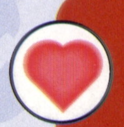
1ST PERSONAL FOUL
1 TEAM FOULS

88%

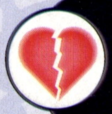


Mon moment préféré d'un match de basket aux Etats-Unis: lorsque les Cheerleaders (les Pom Pom girls) font leur apparition sur le terrain pendant les temps de pause. Ce n'est pas vraiment pour la chorégraphie mais c'est que ces jeunes demoiselles ne sont, en général, pas les plus môches!

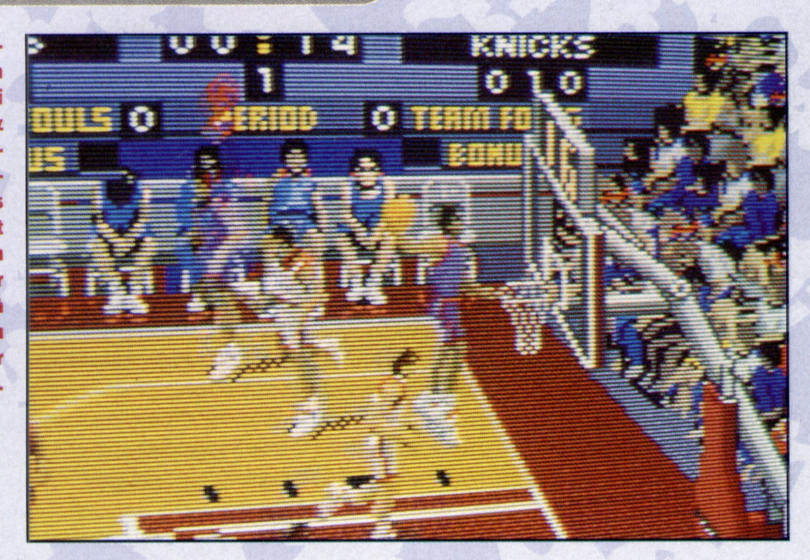
NBA BASKETBALL



- Une animation excellente.
- Enfin un basket maniable sur Super Nintendo (US).
- Des options nombreuses et complètes.

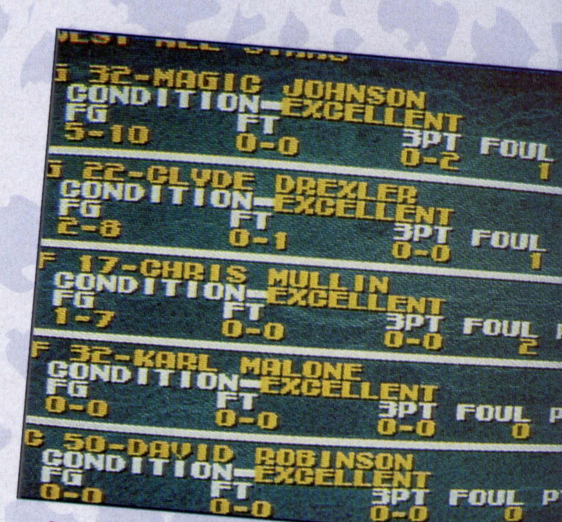


- Pas d'amélioration par rapport à l'imprécision habituelle des tirs aux paniers dans ce genre de simulation.



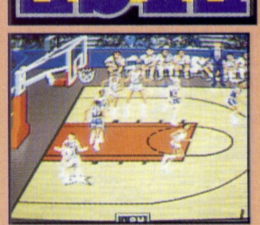
Un smash pendant le jeu en zoom, merci Joypad! Admirez la force, la puissance et la hauteur du saut. Ces smashs restent tout de même un peu imprécis car vous n'avez qu'à vous approcher du panier et appuyer sur un bouton.

Le smash qui tue en direct live! Mais n'allez pas imaginer que le jeu se déroule en animations utilisant des images comme celle-ci. Ce cliché n'est qu'une image de smash qu iintervient lorsque vous en réalisez un.



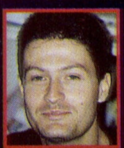
Le nombre d'écrans d'options et de caractéristiques est impressionnant dans Super NBA Basketball. Chaque joueur intervenant dans les 27 équipes possède ses propres attributs.



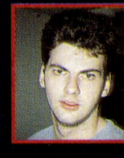


BULLS VS BLAZERS CONTRE SUPER NBA BASKETBALL

J'avais apprécié le jeu d'Electronic Arts car il nous avait permis de jouer pour la première fois à un basket collectif sur Super Nintendo. Le jeu était réaliste mais quelque peu saccadé et pas assez prenant. Une option magnétoscope et les habituelles options des simulations Electronic Arts le rendaient néanmoins attractif. Eh bien, Super NBA Basketball écrase Bulls par une animation nickel et une jouabilité intense. Les options sont toujours là avec une simulation possible de toute la saison NBA 91/92. Par contre, pas de magnétoscope mais on s'en fiche car le jeu est tellement prenant que l'on s'en passe aisément. Voilà, je vote pour Super NBA!



ça y est! Les simulations de basket arrivent en force et en formation serrée sur Super Nintendo. Après Bulls Vs Lakers le mois dernier, c'est au tour de Super NBA Basketball (suivi de NBA All Star Challenge pour les fanas du One On One) de Tecmo. Pour la comparaison, jetez un coup d'oeil au face à face. En ce qui concerne Super NBA, il sagit de la meilleure simulation de basket (pour l'instant) sur la 16 bits de Nintendo. Même si elle comporte deux ou trois points noirs (le jeu de défense par exemple), elle est formidablement réaliste tout en restant ludique. De plus, la vitesse d'animation est excellente et les graphismes superbes. Quant à la maniabilité, no problemo à part les habituels problèmes de précision relative des tirs aux paniers. Pour tous les fanas de basket sur console (et il y en a en ce moment), je ne peux que vous conseiller de vous jeter sur cette cartouche qui vous permettra aussi de vous éclater à deux. **OLIVIER**



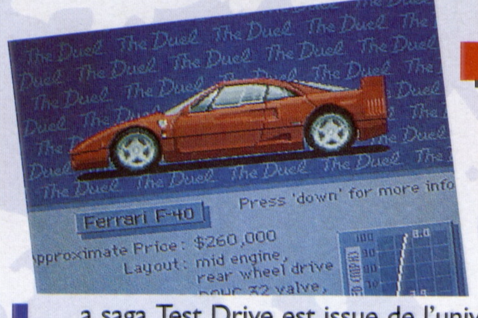
Bien que je sois un fan de Super Dunk Shot et que ses diverses rotations me fascinent, je dois avouer que la jouabilité et le respect des règles du basket ball sont, dans Super NBA Basketball, tout à fait remarquables; surtout lorsque l'on joue à deux, on prend réellement son pied avec cette simulation du sport numéro un aux States. Tout au long des parties, un seul défaut, un gros défaut est à noter: lorsque l'adversaire est à l'attaque, on a toutes les peines du monde à pouvoir le contrer et à faire ce que l'on veut. A part cela, je n'ai rien de particulier à dire. La maniabilité est excellente et l'animation des différents joueurs sur le terrain ne souffre d'aucun ralentisssement. Rigolo dans les premiers temps, même lorsque l'on joue seul, c'est tout de même à deux que l'on appréciera cette production à sa juste valeur. **J'M DESTROY**

EDITEUR : TECMO
MACHINE AMERICAINE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
NOMBRE DE NIVEAUX : 27 EQUIPES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 88%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





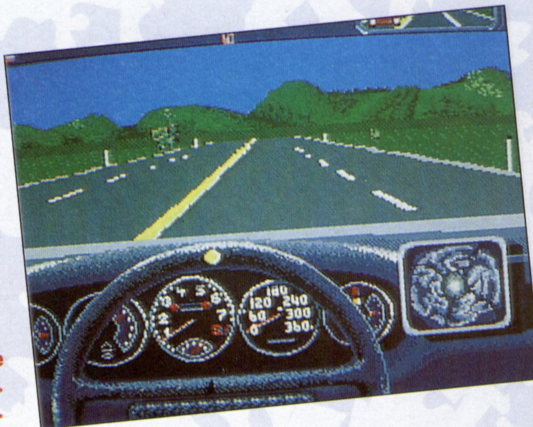
TEST D

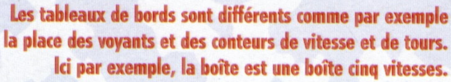
ON FAIT LA COURSE ?

La saga Test Drive est issue de l'univers micro et consiste en la simulation la plus réaliste possible de course de voiture sur route banalisée. Vous allez pouvoir conduire une voiture de luxe sur des routes de campagne et ceci dans un univers réaliste comme si vous y étiez. Sur Super NINTENDO, on passe directement à Test Drive II intitulé The Duel car il vous propose de vous opposer à un autre conducteur dans un duel à 100 à l'heure sur les routes les plus diverses. Le jeu vous propose trois voitures prestigieuses dont le Porsche 959 (230000 dollars), la F–40 de chez Ferrari (260000 dollars) ou encore une superbe Lamborghini Diablo jaune (seulement 239000 dollars!). C'est du genre, vous tenez le volant de ces bolides en tremblant et en priant que personne ne viennent trop vous coller. Une simple éraflure coûterait en effet le prix d'une 205 ! Quatre niveaux de difficultés vous permettront de ne pas brûler les étapes en vous faisant d'entrée larguer par votre concurrent et il sera possible de configurer le paddle à votre guise. Les 6 ou 5 vitesses se passent automatiquement mais il est aussi possible de les passer manuellement. Un bouton est même prévu pour klaxonner, ce qui a comme effet de faire ranger une voiture qui vous gêne en double file par exemple. Vient ensuite la sélection du parcours parmi quatre proposés : Desert Blast se déroule dans le désert et reste un simple niveau d'entraînement, City Bound passe par la ville et constitue un challenge intéressant, East Coast vous fera traverser des montagnes, un tunnel et même conduire sous la pluie (niveau difficile), pour finir, West Coast fera trembler les meilleurs conducteurs et vous fera rencontrer tout ce qui se fait de pire en matière de conduite. Chacun de ces quatre parcours est composé de six ou sept points de contrôle qui sont en fait des stations services dans lesquelles vous devez obligatoirement vous arrêter. Chaque portion d'un parcours vous fait vous rencontrer avec une voiture de votre choix (parmi les luxueux bolides précédemment cités). Vous partez du même endroit et devez arriver le premier à la station service suivante. Si ce n'est pas le cas, vous avez perdu et recommencez la portion. Plus on avance dans les portions, plus les difficultés augmentent, les routes se rétrécissent, sont beaucoup plus sinueuses, etc... Et je ne parle pas du trafic qui peut devenir carrément gênant pour doubler. Les parcours les plus difficiles vous emmènent dans des tunnels dont les parois sont fatales, sur des cols de montagnes ou sous la pluie. Vous disposez de cinq vies (en fait, cinq voitures de luxe à exploser) pour venir à bout des 26 portions de circuits.



Les quatre parcours vont par difficulté croissante. Tous les styles de routes sont simulés dans Test Drive II : routes à deux et une voie, plaine, montagne, désert, tunnels, ville, conduite sous la pluie et même la nuit.

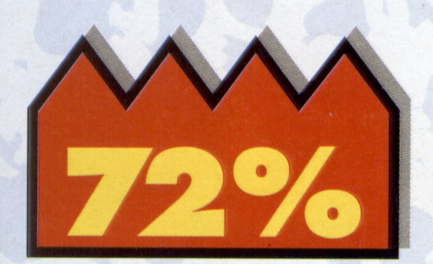




Les tableaux de bords sont différents comme par exemple la place des voyants et des conteurs de vitesse et de tours. Ici par exemple, la boîte est une boîte cinq vitesses.



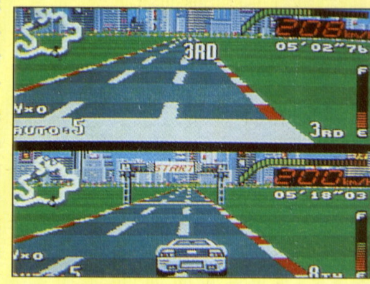
Ces vaches se sont lassées de regarder passer les trains, elles regardent maintenant passer les voitures de luxe qui font la course. En plus, Ballistix leur verse un cachet pour leur participation dans le jeu, d'où l'intérêt !



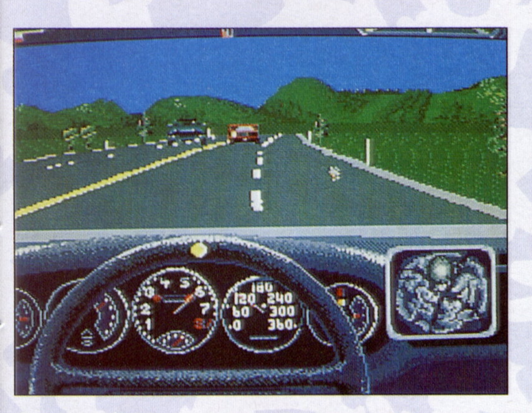
FACE À FACE

TOP GEAR CONTRE TEST DRIVE II - THE DUEL

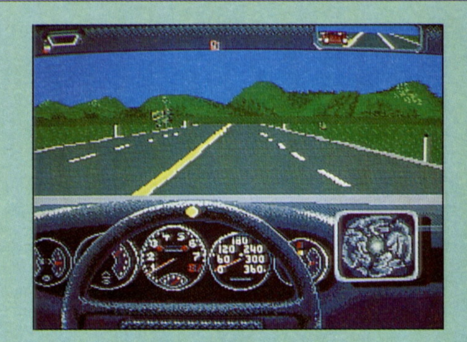
La comparaison peut sembler hasardeuse mais quand on y regarde de près, on se rend compte que les deux jeux proposent un duel en voiture sur des routes banalisées (ou presque !). La différence entre les deux se situe sur deux points. le premier point est en faveur de Top Gear puisque l'on peut y jouer simultanément à deux sur le même circuit (gros point fort) alors qu'on ne peut jouer qu'à un joueur dans Test Drive II. Le deuxième point se rapporte au réalisme qui est poussé à l'extrême dans Test Drive (marquage au sol, police, voitures en face, etc...) et en retrait dans Top Gear qui reste un vrai jeu de course d'arcade. La qualité technique des deux jeux se vaut avec un petit avantage pour Top Gear que je préfère personnellement.

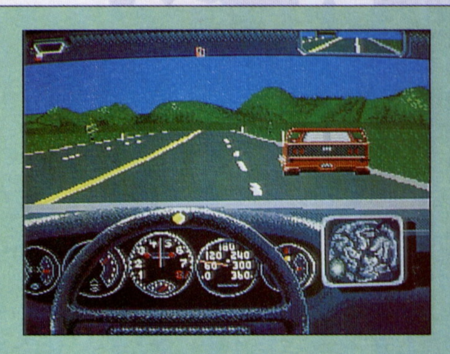


RIVE II - THE DUEL



Si vous y regardez plus précisément, vous pourrez remarquer quelques petites taches jaunâtres sur le pare-brise. Les graphistes de Test Drive II sont très forts puisqu'ils ont même simulé les défections d'oiseaux sur la voiture. A quand les moustiques écrasés sur le pare-brise ?



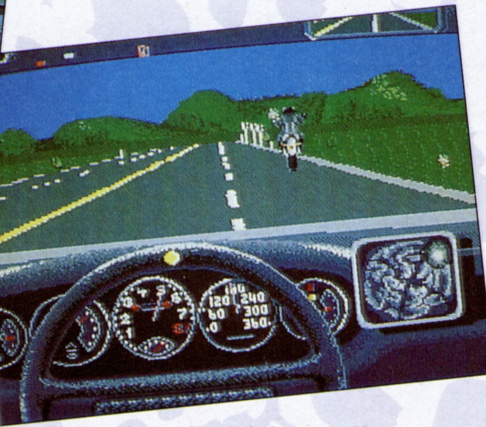


VOTRE ADVERSAIRE VEILLE !

Regardez dans votre rétroviseur, vous y verrez votre adversaire en Ferrari F–40 en train de vous faire des appels de phares. Et si vous ne faites pas attention, la F–40 vous doublera sans concession.



Non seulement, il faut aller à fond pour ne pas se faire doubler par votre adversaire, mais il faut en plus faire attention aux autres voitures, comme dans la réalité.



Les motards aussi sont de la fête puisqu'ils interviennent souvent au cours du jeu.



- Le jeu original enfin sur Super NINTENDO.
- Une vraie simulation de course sur route.
- Des bruitages géniaux et réalistes (même le klaxon !).

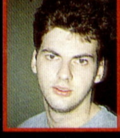


- Des graphismes inacceptables pour de la Super NINTENDO.



J'adore ce jeu alors que certains le détestent et l'ayant testé sur Megadrive et joué sur micro, je suis à même de bien juger de sa qualité sur Super NINTENDO (américaine). Eh bien, le résultat aurait pu être bien meilleur, du moins surtout en ce qui concerne l'aspect technique. Les graphismes sont affreux et les bords de routes à hurler de rire. Je sais que les versions de ce jeu n'ont jamais été très graphiques mais Ballistix aurait pu faire un effort, c'est de la Super NINTENDO tout de même. Même l'animation saccade un peu. Par contre, la vitesse est bien rendue et la jouabilité est, quant à elle, excellente. On s'amuse comme des fous avec le mode duel ; dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux. Un bon jeu donc, captivant mais pas très joli même quand on admet qu'il revêt un aspect de simulation de conduite.

OLIVIER



En ne parlant que de technique pure, Test Drive II est particulièrement repoussant. C'est vrai, les graphismes sont moches, les bas cotés sont moches et pauvres, le tableau de bord pas vraiment superbe, bref à ce niveau rien ne sort de l'ordinaire. Par contre lorsqu'on joue à Test Drive, un vent de folie vous inonde rapidement (il disparaît également très vite) et l'envie folle de jouer et de rouler à toute vitesse vous prend comme ça, sans doute parce que l'animation de l'ensemble est assez fluide et que l'impression de vitesse est parfaitement rendue. Cette impression est encore accentuée par un niveau sonore et une digitalisation de bruit de moteur réaliste et parfaitement rendue par le processeur sonore de la Super NINTENDO. Assez lassant quand même, Test Drive II est un titre sympa surtout si vous venez d'avoir votre permis.

J'm DESTROY

NOMBRE DE NIVEAUX : 26 PORTIONS DE ROUTE
MACHINE : AMERICAINE
EDITEUR : BALLISTIX
GENRE : SIMULATION AUTO
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 17
TOTAL : 72%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER NINTENDO

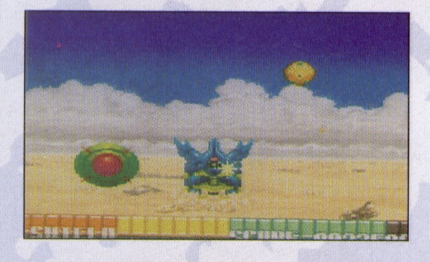
X-ZONE

LA ZONE A NE PAS FRANCHIR!

Maintenant, les amis, c'est vraiment du sérieux! Les extraterrestres sont parmi nous, et ils ne nous font aucun cadeau! Ils se servent comme ils veulent, sans nous demander notre avis. Ils ont infiltré toutes les institutions du monde moderne, et dirigent "nos" affaires sans que personne ne puisse s'en rendre compte. Tout simplement parce qu'ils ont réussi à prendre notre apparence, et qu'ils ne se font pas prier pour accomplir leurs tristes méfaits. Maintenant qu'ils possèdent quasiment tout sur Terre, et qu'ils ont pris tout ce dont ils avaient besoin, ils n'ont rien trouvé de plus amusant que de décider qu'ils allaient en "finir" avec nous. Certains, comme Ouglet's, croyaient qu'il s'agissait de faire un banquet géant, comme à la fin des aventures d'Astérix! D'autres, qui phosphoraient un peu plus que le susnommé, savaient bien le sort qui nous était réservé. Ils prirent aussitôt les armes (des NINTENDO Scope flambants neufs!) et se mirent en route pour résister. Depuis des hélicoptères, ou bien tout simplement à ras du sol, vous n'aurez de cesse de faire des bons vieux cartons, en tirant sur les monstres de métal qu'ils se sont amusé à construire à notre insu.
Bonne chasse!

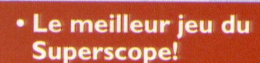
Voici la vue en 3D qui vous rappellera au bon souvenir du génial Star Wars! Tout comme dans le jeu de Lucasfilm, votre but est de tirer sur les ennemis en n'omettant pas que vous ne disposez pas d'un "shield" infini!

La vue "hélicoptère", qui vous fait découvrir les mille et un monstres que vous aurez à éliminer! Avec de belles rotations en prime, vous n'aurez pas d'excuse si par malheur vous deviez rater les fous qui arrivent droit sur vous.





Dans ce niveau, un scrolling horizontal vous tend les bras. A vous de jouer les Al Capone, en usant largement du "turbo"! Admirez les impacts des balles. Vous pouvez les compter, ils y sont tous!

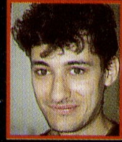


- Le meilleur jeu du Superscope!
- Une assez bonne animation.
- Une bonne variété de niveaux.



- Des bruitages moyens.
- Toujours pas le top dans ce type de jeu.
- Un manque d'originalité.





Oui, c'est vrai, ce jeu constitue le meilleur que l'on puisse avoir sur le Superscope, mais comme vous pouvez l'imaginez, c'est loin d'être l'extase. Même si on a droit cette fois (et c'est pas trop tôt) à des superbes rotations d'écrans, on est loin du sublime. Néanmoins, la variété des niveaux, qui veut que l'on puisse se défouler sur des tanks géants dans le désert, ou bien dans un couloir mortel à la Star Wars, avec une vue en 3D, reste une bonne et heureuse initiative. Cela dit, ce ne sont pas les musiques, assez mornes, qui vous feront dresser les cheveux sur la tête. Alors soit vous vous prenez un Menacer (MD), parce que T2, ça cartonne à mort, ou bien vous restez patient en sachant que NINTENDO pourrait bien s'y mettre un peu plus sérieusement. Et là... TRAZOM

EDITEUR : KEMCO
GENRE : TIR À VUE
MACHINE NINTENDO SCOPE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 13
TOTAL : 77%

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE+SONIC 895F
(version
française)

CONSOLE +SONIC
+STREETS OF RAGE
+2POIGNEES
1290F

LOGICIELS

boite et notice en français

ALIEN 3	449F
ARIEL PETITE SIRENE	389F
BATMAN RETURNS	389F
BIO HAZARD BATTLE	389F
CHAKAN	389F
DONJONS & DRAGONS	495F
DOLPHIN	389F
DRAGONS FURY	449F
EUR. CLUB SOCCER	449F
FERRARI G.P.	389F
GALAHAD	389F
GLOBAL GLADIATORS	389F
GREENDOG	389F
INDIANA JONES	389F
JOE MONTANA 3	389F
JOHN MADDEN 93	389F
L.H.X.ATTACK SHOPPER	389F
LEMMINGS	389F
N.L.P.A.93	389F
PHANTASY STAR III	495F
PREDATOR 2	389F
SHINING &DARKNESS	475F
SONIC II	389F
SUPER MONACO GP 2	495F
SUPER SMASH T.V.	389F
TAZMANIA	449F
TERMINATOR	449F
TERMINATOR II ARCADE	389F
THUNDER FORCE IV	389F
U.S.A. DREAM TEAM	389F
WORLD OF ILLUSION	389F
WWF WRESTLEMANIA	389F

LOGICIELS IMPORTS

AGASSI TENNIS	399F
ALIEN Vs PREDATOR	355F
AMERICAN GLADIAT.	499F
ATOMIC RUNNER	399F
BREACH	N.C.
BULLS VS LAKERS	449F
CADASH	399F
CAPTAIN AMERICA	449F
CHASE H.Q.	399F
CHESSMASTER	399F
CHESTER CHEETAH	549F
CYBERCOP	449F
DEADLY MOVES	449F
DEATH DUEL	N.C.
DOUBLE DRAGON III	N.C.
EX MUTANTS	475F
FOREMAN K.O.BOXE	399F
GADGET TWINS	N.C.
GEMFIRE	449F
GODS	399F
GREAT WALDO SEARCH	449F
HOLYFIELD BOXING	399F
J. CAPRIATI TENNIS	399F
KING SALMON	399F
LEADER BOARD	399F
LIGHTNING FORCE	399F
METAL FANGS	399F
MLBPA BASEBALL	449F
N.F.L.FOOTBALL	399F
OUT LANDER	N.C.
PIGSKIN FOOTBALL	475F
SHANGHAI 2	375F
SIDE POCKET	399F
SLAUGHTER SPORT	399F
STAR ODYSSEY	N.C.
STRIDER 2	449F
SUPER HIGH IMPACT	399F
SUPERMAN	429F
TALESPIN	375F
TOXIC CRUSADER	315F
UNCHARTED WATERS	N.C.
UNIVERSAL SOLDIER	475F
WARSONG	449F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE	990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4	1290F
SUPER NINTENDO +SCOPE +6JEUX	1490F
SUPER NINTENDO +STR.FIGHTER II	1490F
SUPER SCOPE + 6 JEUX	549F
SUPER FAMICOM + 1 JEU	1690F
SUPER NES (U.S.)+MARIO 4	1290F
ADAPT.Fr/US/JAP	99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY	549F
ADVENTURE ISLAND	549F
ANOTHER WORLD	549F
CASTLEVANIA IV	549F
FINAL FIGHT	589F
F-ZERO	449F
GHOULS & GHOSTS	449F
JOE ET MAC	549F
KRUSTY FUN HOUSE	549F
LEMMINGS	589F
PAPERBOY II	449F
PILOT WINGS	449F
R-TYPE	449F
RIVAL TURF	549F
ROBOCOP III	589F
SIM CITY	449F
SMASH T.V.	549F
STREET FIGHTER II	689F
SUPER ALESTE	549F
SUPER KICK OFF	N.C.
SUPER MARIO 4	389F
SUPER MARIO KART	449F
SUPER PROBOTECTOR	549F
SUPER SOCCER	449F
SUPER TENNIS	449F
TORTUES NINJA IV	589F
TOP GEAR	489F
ULTRAMAN	489F
UN-SQUADRON	589F
WINGS 2	489F
WRESTLEMANIA	589F
ZELDA III	449F

LOGICIELS IMPORTS

AMAZING TENNIS	495F
BATTLETOADS	495F
BEST OF THE BEST	495F
BLUES BROTHERS	495F
CHESTER CHEETAH	585F
CHUCK ROCK	475F
CYBER SPIN	419F
DEADLY MOVES	449F
DEATH VALLEY RALLY	485F
DREAM T.V.	475F
EQUINOX	495F
GODS	485F
GREAT WALDO SEARCH	485F
IMPERIUM	395F
IREM SKIN GAME	495F
JIMMY CONNORS TENNIS	365F
KING ARTHUR WORLD	475F
MAGICAL QUEST	519F
N.B.A. ALL STARS	495F
PRINCE OF PERSIA	495F
PUSH OVER	465F
PUGSLEY SCAVENGER	505F
RADIO FLYIER	495F
ROAD RIOT	485F
SPIDERMAN vsX-MEN	495F
STAR WARS	485F
SUPER BUSTER BROS.	449F
SUPER COMBATRIBES	529F
TOM ET JERRY	449F
UTOPIA	475F
WARPSPEED	485F
X-ZONE	365F

NEO GEO

CONSOLE SEULE
1990F

CONSOLE AVEC NAM 75
2490F

MANETTE
449F

MEMORY CARD
215F

ALPHA MISSION II	690F
ANDROSDUNOS	1290F
ART OF FIGHTING	1490F
BASEBALL 2020	690F
BASEBALL STARS II	1490F
BURNING FIGHT	690F
CROSSED SWORD	990F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1190F
GHOST PILOT	690F
KING OF MONSTERS II	1490F
LAST RESORT	1290F
LEAGUE BOWLING	690F
MUTATION NATION	1490F
NAM 75	690F
NINJA COMBAT	790F
NINJA COMMANDO	1490F
PUZZLED	690F
RAGUY	690F
RIDING HERO	790F
ROBOT ARMY	990F
SENGOKU	990F
SOCCER BRAWL	1190F
TRASH RALLY	1490F

METZ

CENTRE ST.JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tél:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN
1ER ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26 , R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE
Tél:26.88.24.98.

ESPACES VIDEO

PARIS

MAG.FRIPOUILLE
194 , RUE D'ALESIA
75014
Tél:45.45.33.74.

FORBACH

120 , RUE NATIONALE
Tél:87.87.62.48

VERDUN

13 , RUE CHAUSSEE
Tél:29.86.07.57

SARREBOURG

18,GRANDE RUE
Tél:87.03.60.80

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY
GALERIE ST.SEBASTIEN
BOITE N°54 54000 NANCY
Tél:83.35.49.33

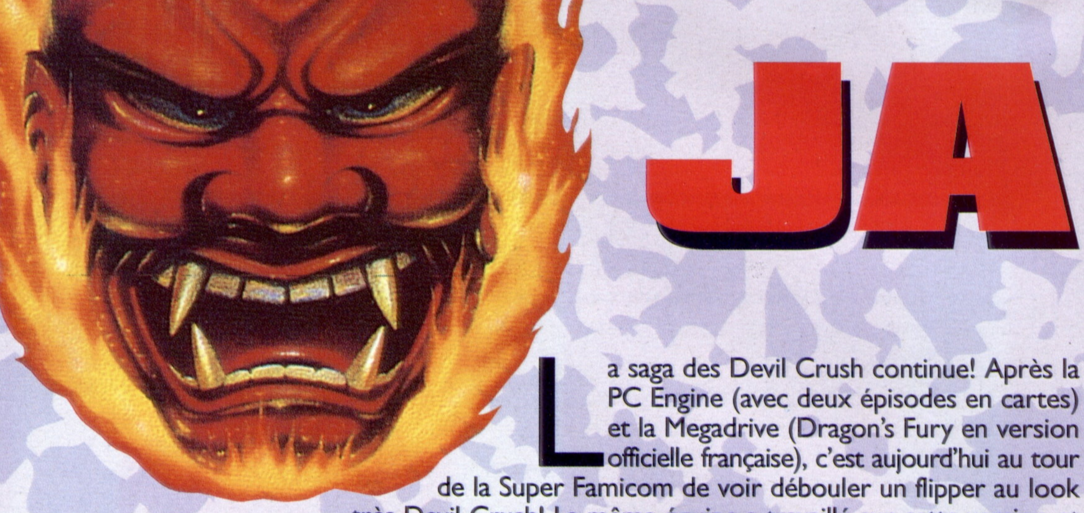
NOM:..
PRENOM:..
ADRESSE:...
VILLE:..
CODE POSTAL:...
Tél:..

TITRES OU CONSOLES		PRIX
PORT LOGICIELS	+30Frs	
PORT CONSOLES	+60Frs	
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Frs	
TOTAL A PAYER		

CONSOLES POSSEDEES

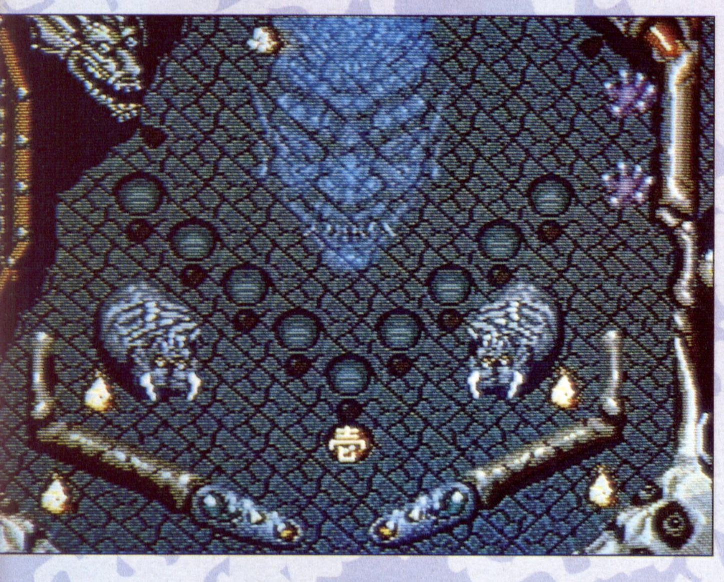
- MEGADRIVE ☐
- MEGA CD ☐
- MASTER SYSTEM ☐
- GAME GEAR ☐
- NEO-GEO ☐
- COMBO ☐
- N.E.S. ☐
- SUPER N.E.S. ☐
- GAME BOY ☐
- LYNX ☐
- NEC ☐

SUPER FAMICOM



ET CHUIS COMME UNE BOULE DE FLIPPER !

La saga des Devil Crush continue! Après la PC Engine (avec deux épisodes en cartes) et la Megadrive (Dragon's Fury en version officielle française), c'est aujourd'hui au tour de la Super Famicom de voir débouler un flipper au look très Devil Crush! La même équipe a travaillé sur cette version et l'on retrouve tous les petits éléments qui font des flippers de la série, des films d'horreur à trois écrans! Le côté pratique des simulations de flipper sur consoles, c'est que l'on n'a pas besoin de sortir de chez soi et trouver un petit bar (ou une salle d'arcade) pour se taper une partie. Deuxième côté sympa: on n'a pas besoin d'insérer de pièces dans le flipper pour rejouer! Le reste n'est qu'une question de persuasion puisque vous devez imaginer que vous vous tenez devant un vrai flipper et que cela ne sert à rien de pencher la manette à droite ou à gauche pour faire tomber la boule d'un côté ou de l'autre. Par contre, les touches R et L peuvent très bien faire l'affaire puisqu'elles font trembler l'écran, et donc le flipper. Les parties se déroulent comme dans la réalité puisque vous avez trois boules pour battre vos records. A la différence, par contre, des vrais flippers, le flipper sur console permet à de nombreuses créatures de se balader sur l'espace de jeu, et ainsi, faire dévier la boule lors de son passage. Le flipper est divisé en trois parties toutes vues de dessus. On passe de l'une à l'autre lorsque la boule arrive dans l'une (ou l'autre et vice-versa!) Tous les aspects classiques d'un vrai flipper sont présents avec l'extra-balle, le spécial, les multiplicateurs de points, les bumpers, les cibles à dégommer, les petits taquets qui empêchent la boule de sombrer dans les trous béants se situant à l'étage inférieur. Trois boules plus celle de la loterie finale sont à votre disposition pour battre les records les plus fous (on compte en millions, voire en milliards).

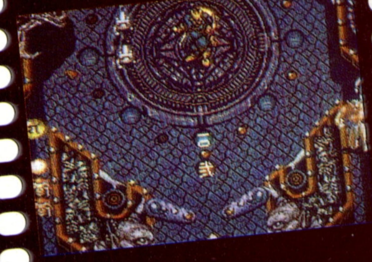


La boule de flipper part comme une fusée d'un crâne brisé. Plus vous laissez appuyé votre doigt sur le bouton adéquat, plus la balle chauffera et ira loin. Inutile de laisser le bouton appuyé pendant plus de 1h27 minutes, TSR s'est fait une ampoule en laissant son doigt appuyé comme un malade !

LES DEUX ETAGES DE JAKI CRUSH

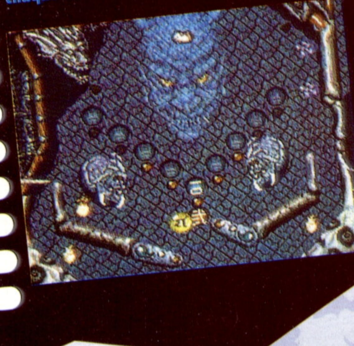
L'ETAGE INFERIEUR

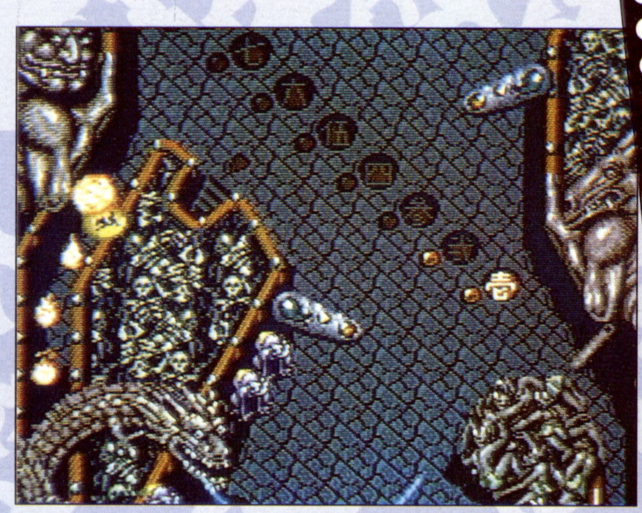
Tout comme dans Devil Crush sur NEC (ou Dragon's Fury sur Megadrive), un énorme visage maléfique apparaît au centre de l'étage inférieur. Mais à la différence avec ses prédécesseurs, celui-ci n'apparaît pas tout le temps.



L'ETAGE SUPERIEUR

C'est le toit du monde, l'étage qui mène à un bonus-stage par son centre. Des gardiens se trouvent en haut (ils ne sont pas visibles à l'écran car ce dernier dépasse la hauteur de l'écran). La boule se trouve en ce moment à gauche dans un conduit la menant directement vers l'étage intermédiaire. Mais la manip' ne se fait pas en une fois. La boule rebondit, en effet, sur les petites créatures qui disparaissent à chaque rebond.





Lorsque la boule passe dans ce couloir, les flammes disparaissent pour la laisser passer à l'étage inférieur. Des points bonus sont à la clef sous la forme de multiplicateur.



KI CRUSH

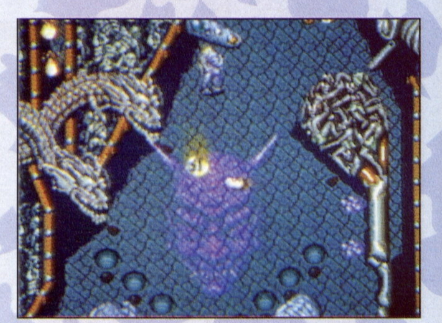
TIENS, UN BONUS–STAGE !

Dans l'étage supérieur, le rond central peut disparaître en s'enfonçant vers les profondeurs avec la boule en son centre. Cette dernière sera alors transportée vers un bonus-stage.





Lorsque vous avez la chance de voir apparaître le petit obstacle entre les deux flippers, vous pouvez laisser passer celle-ci dans le trou sans problème. Elle rebondira vers le haut.



Les deux dragons de gauche peuvent avaler la boule quand celle-ci passe à proximité de leur gueule. Lorsque c'est le cas, la boule est transférée dans un univers parallèle autrement appelé bonus–stage.



- Le seul flipper sur Super Famicom.



- Une maniabilité très limite.
- Une monotonie décevante.



Quelle déception lorsque j'ai joué pour la première fois à ce flipper sur Super Famicom. J'étais pourtant quasiment sûr qu'avec le même staff de programmation, on aurait droit à un superbe remake de Devil Crush pour la Super Famicom. Candide fut ma puérile confiance! La maniabilité est nulle, je n'aurai pas d'autre mot. C'est du genre la balle qui se confond avec les flippers et qui rebondit on ne sait pas trop pourquoi dans une direction complètement farfelue, on en est malheureusement là. Les graphismes sont bien réussis avec les petits personnages maléfiques, les tonnes de bumpers et les cibles habituelles mais la lenteur générale gâche tout. Même le son n'est pas une réussite alors que l'on joue avec une Super Famicom. Ce jeu reste quand même le seul flipper sur cette console, un beau flipper mais pas assez réaliste, quel dommage.

OLIVIER



On connaissait le brio de la réalisation de Devil Crash sur Megadrive, et sur Super Famicom, on était en droit d'attendre un maximum de ce nouveau flipper. Malheureusement, dès les premières parties, on sent très vite que l'on n'est pas en face d'un excellent titre. Certes, les mouvements de la boule sont assez réalistes, il est possible de l'arrêter en plein mouvement par des superbes amorties, mais on déchante vite. Les graphismes sont bien désuets et l'on s'ennuie relativement vite, pour ne pas dire autre chose. En effet, Jacki Crash n'a pas la classe de son confrère sur Megadrive. Les sprites et les ennemis qu'il faut détruire pour augmenter le score sont largement moins impressionnants et beaucoup moins nombreux ; de ce fait, le jeu s'en trouve très diminué et ce, à tous niveaux. Pas très motivant ni dans l'action, ni dans l'esthétisme, Jacki Crush est une déception.

J'm DESTROY

EDITEUR : NAXAT SOFT
GENRE : FLIPPER
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
MACHINE : JAPONAISE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 12
SON : 14
TOTAL : 67%

SUPER VOLLEY BALL 2

POINT, SET ET MATCH !





Après le superbe "Super Volley Ball Twin" testé le mois dernier sur cette même machine, nous revoilà donc de retour avec un tout nouveau jeu de même type, même s'il se différencie par quelques caractéristiques qui lui sont propres. Nous y reviendrons plus longuement dans notre rubrique "Challenge". Je vous rappelle, au passage, que ce jeu est entièrement en japonais et qu'il n'est pas très simple au premier abord d'en comprendre toutes les composantes. Mais en fouinant un peu partout... Bref, c'est un jeu de Volley, tiré de l'Arcade, et qui a une vue de profil. A 1 ou 2 joueurs, vous choisissez tout d'abord le type d'équipe que vous voulez dirigez. A savoir, les hommes (classique!) les femmes (un peu moins classique!) et les robots (très original!) Dans la première catégorie, ainsi que dans la seconde d'ailleurs, les coups seront similaires, même si, me semble-t-il, les messieurs auront une nette tendance à frapper comme des mules! Toutefois, les femmes ne seront pas en reste non plus dans ce domaine, comme vous pourrez le constater! Avec quatre sortes de services différents, vous aurez droit alors à 2 services "magiques". Entendez par là que vous imprimerez un effet diabolique à la balle, qui se "détriplera", ou zigzaguera subitement! Bonjour les réceptions! Les parties se déroulent en 1, 3 ou 5 sets. Vous pourrez choisir de gagner soit 1 point à chaque balle gagnée, ou bien à chaque fois que vous serez à l'engagement. Parfois, si votre adversaire est acharné, cela peut durer des heures entières! Dans la catégorie des Robots, les options sont les mêmes mais ce qui varie grandement, ce sont les coups complètement différents et loufoques. En effet, durant une partie, en appuyant sur le bouton "select", vous pourrez adjoindre à vos joueurs, grâce à des icônes explicites, des capacités de magie qui vont du service avec balle qui disparaît, jusqu'au smach à angle droit, en passant par la balle qui met littéralement K.O. votre adversaire! Vous pourrez créer des équipes dans n'importe quelle catégorie et disputer des tournois en mode "1 joueur"! Encore une dernière chose: paramétrer 10 points d'avance en votre faveur, ça vous dit? Eh bien, ce sera possible! Allez, bon match!

SERVICE COMPRIS
Voici deux façons de servir. Il y a les bourrins comme moi qui n'engageront qu'en smashant, et ceux qui préféreront frapper à la cuillère, en y imprimant un effet des plus surprenant. Chacun son style!





Voici un joueur qui s'apprête à frapper comme une mule. Comme dans Super Volley Ball Twin, il faut attendre que la balle soit rose pour pouvoir frapper d'une façon optimum. Et croyez-moi, ça déménage!

92%

OLLEY

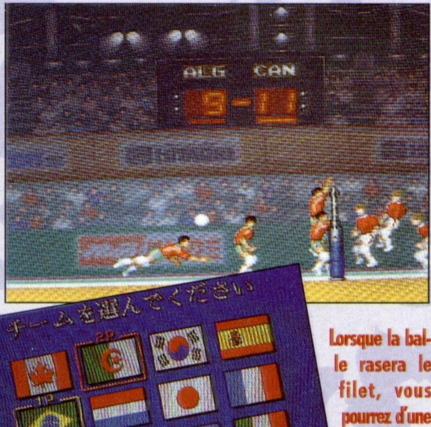
superstar joypad

- Une réalisation au top!
- L'animation des joueurs est fabuleuse!
- De multiples options.
- Les Robots apportent un "plus" non négligeable.
- A mon sens, mieux que l'Arcade!

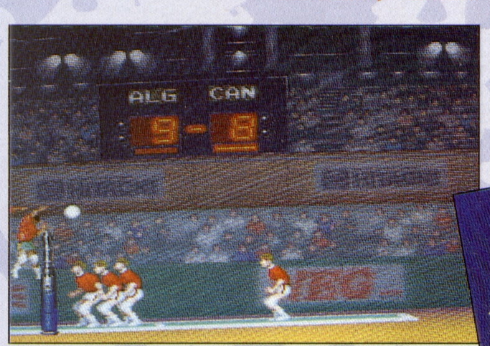


- Pas d'effet de profondeur, mais on lui pardonne!





Une superbe réception en plongeant! C'est une action que vous risquez de répéter pas mal de fois, si vous ne vous placez pas convenablement selon les indications de la console. Que ce soit "move", "go" ou "jump", il faudra être vigilant. Cette aide ne sera pas éternelle.



Voici, dans la catégorie "Hommes", les douze équipes représentées aux J.O. de Barcelone, autrement dit les meilleures équipes du monde en 1992. En bas, dans les cases vides, les emplacements des drapeaux que vous créerez en fonction de vos futures équipes.



Lorsque la balle rasera le filet, vous pourrez d'une simple claquette, et pour peu que vous synchronisiez votre saut, smasher la balle de telle sorte que vous risquez de surprendre votre adversaire. Pratique, non?

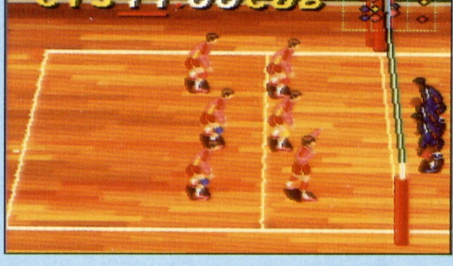
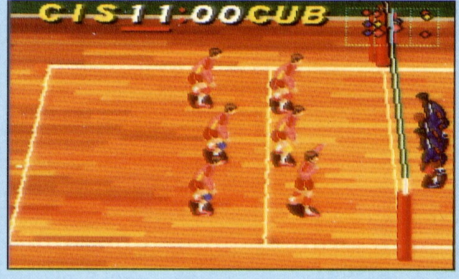


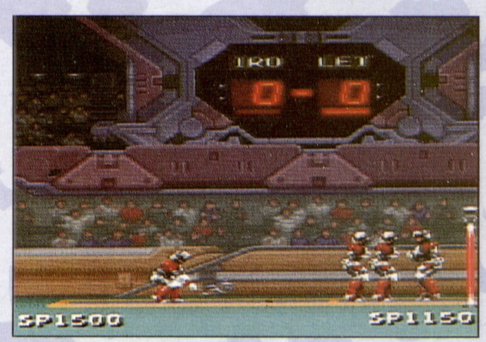
Parmi les matchs en compagnie des robots, il arrivera que l'un d'eux s'en prenne plein la poire et reste K.O. sur place, étendu de tout son long! Profitez de cette "méforme" de la défense pour asséner le coup de grâce!



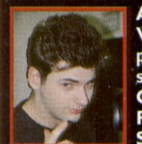
SUPER VOLLEY BALL 2 CONTRE SUPER VOLLEY BALL TWIN.

D'emblée, ce qui frappe et que l'on ne retrouve pas dans "Twin", c'est l'animation exceptionnelle des personnages; on dirait du "Another World!". De plus, les options sont largement plus nombreuses dans "Volley 2", notamment en ce qui concerne les créations d'équipes qui se sauvegardent. Les services de ce dernier sont également plus abondants et variés, sans oublier les multiples magies disponibles, et qui enfoncent un peu plus "Twin". Le seul point positif pour Twin est sa vue en profondeur qui permet de smasher dans toutes les diagonales. Ici, on doit se contenter de frapper dans la même direction, même si les lobs, les smashs longs ou courts, rattrapent le tout! De toute façon, SVB2 est tellement beau et l'effet de puissance de la frappe si réaliste, que vous finirez par oublier assez facilement l'autre!



Les effets de la balle sont souvent déroutants. Regardez plutôt quelle forme elle peut prendre. Et encore, vous n'avez pas vu les trajectoires très bizarres qu'elles impriment au ballon!



Après Volley Ball Twin, Super Volley Ball apporte encore un peu plus aux simulations de ce sport sur Super Famicom. Connu par les possesseurs de PC Engine et de Megadrive, Super Volley Ball II se joue entièrement sur un plan; tous les joueurs sont ainsi alignés les uns derrière les autres. Malgré cet angle de vue, cette nouvelle simulation est exemplaire à tous points de vue. Toutes les combinaison du véritable volley-ball sont ainsi envisageables, les mouvements des joueurs sont hyper recherchés et la précision des coups, des smashes et des services, tout à l'honneur des programmeurs. Disposant également d'un mode futuriste dans lequel vous lutterez avec des robots qui posséderont tous des coups à vous aligner la tête sur le pavé, vous n'aurez que l'embarras du choix pour vous éclater comme des bêtes. Un excellent titre, qui souffrira cependant d'une durée de vie un petit peu trop courte à mon goût.

J'm DESTROY



Après Nec et Megadrive, c'est au tour de la SFC de se doter de ce jeu de Volley., et vraiment, c'est une réussite quasi absolue! Honnêtement, je crois n'avoir jamais testé un jeu aussi longtemps! J'ai quasiment passé des nuits blanches en mode "tournoi" et "2 joueurs" pour essayer d'arracher des victoires dans toutes les catégories. Le verdict est sans appel! On y revient constamment sans aucune de lassitude! Ce soft est tellement bien fait que l'on découvre des nouveautés à chaque partie, notamment en ce qui concerne les services "magiques", pas évidents à réaliser au début. Mais une fois que l'on a saisi le truc, on se sent invincible! Les parties en 5 sets peuvent durer des heures, ce qui laisse augurer une durée de vie vraiment impressionnante! De plus, un éditeur inclus vous permettra de créer des équipes impressionnantes. Sans oublier que le nombre de pays représenté (8 pour les filles et les robots et 12 pour les garçons) est significatif de la valeur des nations dans ce sport. Bonjour le réalisme! Vraiment un MUST!

TRAZOM

EDITEUR : VIDEO SYSTEM
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
MACHINE : JAPONAISE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 92%

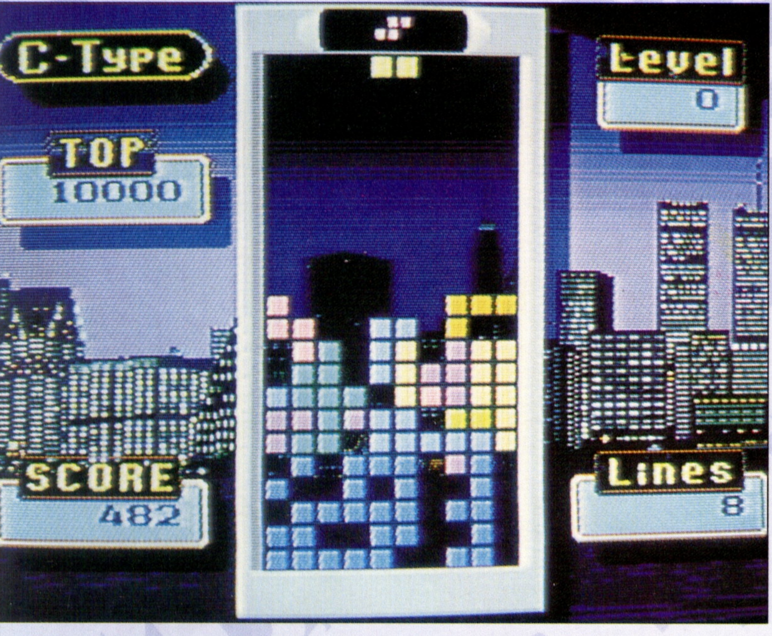
VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



SUPER T
+ BOMB

T'ES TRISTE? (LE RETOUR)

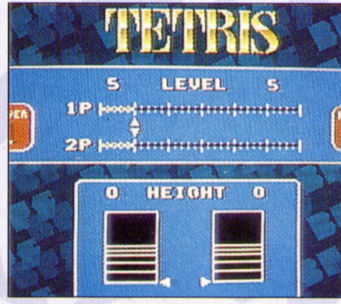
Le jeu Tetris est, sans nul doute, l'un des jeux vidéos les plus connus dans le monde. Ce n'est pourtant pas un exemple sensationnel du jeu d'arcade, ni un représentant de tous les genres qui existent. Tetris est original à 100% et fait partie des nouveaux concepts de jeux, si rares depuis l'invention des classiques échecs ou de la belote. C'est difficile d'inventer un nouveau jeu. Il y a des générations de jeu comme celles des Monopoly, des Cluedo, puis, plus récemment, des Trivial Poursuite et Pictionary. Pour les jeux vidéos, c'est la même chose depuis 1976 mais il faut bien dire que des clivages sont apparus dans le monde des utilisateurs de ces jeux vidéos. Il y a les piliers de salles d'arcades, les fanas de consoles qui préfèrent par dessus tout un bon shoot ou beat–them–up, les possesseurs de micros qui touchent à un peu tous les genres, dernièrement, les possesseurs de PC dont le plat favori reste le jeu d'aventure gigantesque. Il ne faut pas non plus oublier la quantité faramineuse de gens travaillant sur un ordinateur (un Mac ou un PC) et qui aiment à se relaxer en jouant. Ces derniers préfèreront une jeu simple, rapide d'utilisation mais, attention! Un jeu intelligent car des ingénieurs, des gestionnaires, voire même des financiers, ne peuvent se permettre de dire qu'ils se sont éclatés sur Street Figter II! Un jour, alors que tout le monde pensait avoir trouvé son jeu de prédilection, un créateur venu de l'URSS de l'époque inventa un nouveau jeu vidéo qu'il appela Tetris. Il ne savait pas, à l'époque, qu'il détenait une licence valant son pesant d'or. En effet, après l'apparition du jeu sur micro, les salles d'arcades furent prises à leur tour de la folie Tetris, fait assez rare d'ailleurs car, pour la première fois, un jeu d'abord créé pour la micro fut adapté en borne d'arcade. Ce fut ensuite le tour des consoles, puis arrivèrent les premiers clones que tout le monde connaît aujourd'hui (Klax, Dr Mario, Quarth, Yoshi). Mais quoi qu'il arrive, Tetris est le seul jeu de toute l'histoire des jeux vidéos à avoir attiré l'attention d'autant de monde, et d'un genre différent. C'est le jeu vidéo qui plait aux femmes, aux jeunes, aux vieux, aux possesseurs de Game Boy, tout comme aux chercheurs qui bossent sur Mac. Tout le monde joue à Tetris et tout le monde connaît Tetris! Sur Super Famicom, curieusement, le jeu n'était pas encore adapté; c'est chose faite aujourd'hui dans l'une des versions les plus abouties. Tout comme sur Game Boy (mais jamais sur micro et sur les autres consoles), le principal intérêt est de jouer à deux en se renvoyant des lignes dans la tronche. Quand on joue seul, le but est, le plus souvent, de battre son record de lignes mais il est possible de jouer à trois types de jeux. Plusieurs vitesses de jeu sont possibles, tout comme les handicaps qui consistent à remplir l'écran d'un gruyère de pièces, histoire de vous faire monter plus vite! Un autre jeu, fonctionnant sur le même principe que Tetris mais avec des bombes qui explosent, est fourni sur la même cartouche, son nom est Bombliss. Mais au fait! Je ne vous ai pas expliqué les règles de Tetris? Pour les nouveaux qui débarquent, jetez un coup d'oeil aux clichés, je vous explique tout. Pour les autres, vous connaissez l'histoire hein?



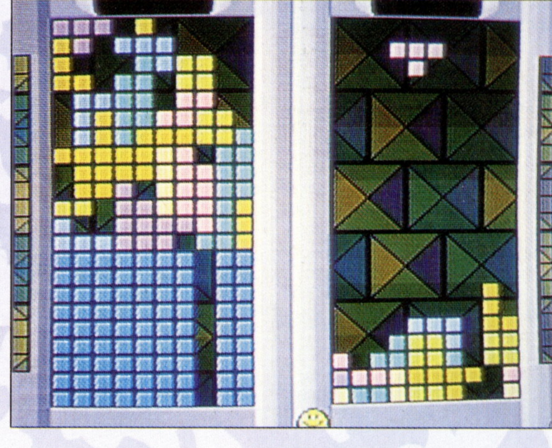
AU FAIT, C'EST QUOI LE BUT? (POUR LES TOURISTES)

Le principe de Tetris est simple: ne jamais atteindre le haut de l'écran de jeu! Des pièces géométriques tombent à intervalles réguliers du haut de l'écran de jeu et viennent se poser, à vitesse constante, là où vous les guidez grâce aux curseurs de la manette. Vous ne pouvez, outre les diriger à gauche et à droite, que les faire tourner sur elles–mêmes et les faire accélérer quand vous êtes sûr de vous. Si vous vous y prenez mal, les pièces vont s'empiler et atteindre le sommet. Par contre, quand vous réussissez à faire une ligne pleine grâce à un bon empilement, cette ligne disparaît et la pile descend. Il est possible de faire disparaître jusqu'à quatre lignes d'un coup (un Tetris). Plus vous réalisez de lignes, plus vous gagnez de points et plus le niveau de difficulté augmente (il varie pendant le jeu). Toutes les dix lignes, vous passez un niveau de difficulté et la vitesse de chute des pièces augmente.

92%



Il est possible de choisir un niveau de difficulté (la vitesse de chute des figures) et le handicape (height) qui fera apparaître, dès le début du jeu, une hauteur de ligne pleine de trous, un vrai gruyère.



DANS TETRIS 2, ON PEUT JOUER A DEUX! La grande nouveauté de cette version de Tetris, c'est qu'il est possible de jouer à deux simultanément comme sur Game Boy (sauf qu'on n'a plus besoin d'avoir deux Super Famicom!)

ETRIS 2
LISS

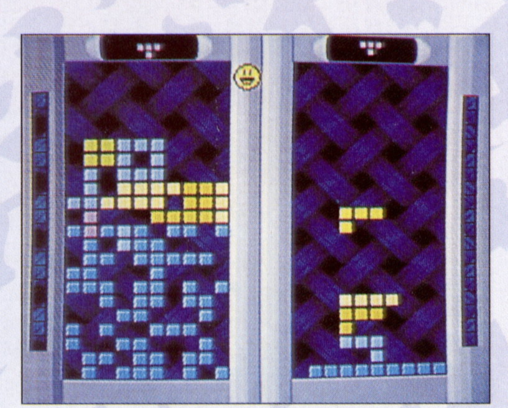




- La meilleure version arcade, micros et consoles confondues.
- Bombliss en plus.
- La première fois que l'on peut jouer à deux simultanément depuis la version Game Boy.

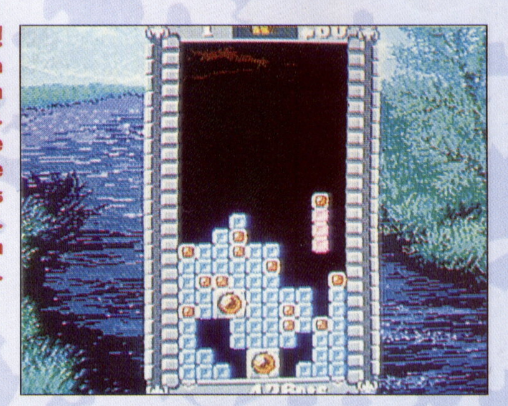


- Des thèmes musicaux qui prennent le chou!



BOMBLISS, UN JEU GRATUIT!
Si vous avez la chance d'avoir acheté la cartouche de Tetris 2, vous aurez la joie de découvrir, en plus de Tetris, un autre jeu basé sur le même principe. Il s'agit de guider des pièces qui tombent à l'écran et de former des lignes. Mais cette fois, lorsqu'une ligne qui disparaît contient une bombe, celle–ci explose. Des réactions en chaîne peuvent alors avoir lieu. Le but est de faire tout disparaître à l'écran en moins de pièces possibles.

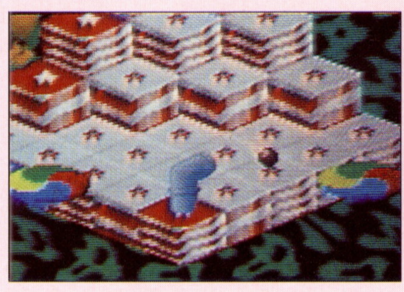
Un bon exemple de handicap choisi un peu rapidement par le joueur de gauche. Il va maintenant avoir bien du mal à rattraper ce retard.

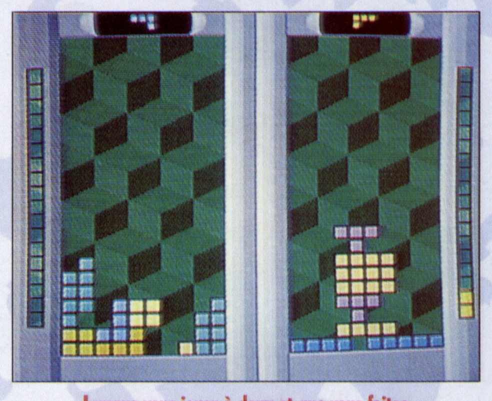




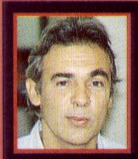
SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS CONTRE Q*BERT 3

Difficile de trouver un programme du genre de Tetris, ce dernier étant assez unique dans son genre sur Super Famicom. Sur les autres consoles, on trouve des Klax, Dr Mario ou encore Yoshi (sans oublier l'excellent Quarth sur Game Boy) mais sur la 16 bits de Nintendo, c'est le désert! Dans le genre Action/Réflexion, l'excellente version de cet autre jeu mythique qu'est Q*Bert est, sans doute, le seul jeu à pouvoir être comparé à Tetris. Dans les deux cas, le jeu demande de la concentration, de la dextérité et du sang-froid. Les deux réalisations sont au même plan (avec un plus en ce qui concerne Q*Bert car ce dernier contient une centaine d'arrière–plans complètement délirants) mais Tetris reste quand même bien plus passionnant, à la longue, et son mode de jeu à deux lui confère une durée de vie illimitée que Q*Bert 3 n'a pas. Donc, Vive Tetris 2!





Lorsque vous jouez à deux et que vous faites disparaître une ou plusieurs lignes, celles–ci sont symbolisées par des petits carrés jaunes qui apparaissent dans la jauge de l'adversaire. Chaque fois, qu'une pièce (chez l'adversaire) tombe, les lignes en réserve dans sa jauge apparaissent en bas de son écran. En d'autres termes, vous pouvez envoyer des lignes à votre adversaire, c'est très drôle!



Je suis un inconditionnel de Tetris et, quatre ans après sa sortie, il ne se passe pas une semaine sans que j'en fasse au moins une partie. Je me demande bien quel jeu présente une telle durée de vie? Alors, je suis ravi de voir arriver cette nouvelle version sur SFC, d'autant plus que c'est la seule, avec celle du Gameboy, qui puisse se jouer à deux. A deux c'est encore plus génial car les deux adversaires s'envoient des lignes: bonjour le stress! C'est également une excellente idée de proposer un autre jeu, Bombliss, qui est également passionnant à deux. Un classique totalement indispensable!

AHL



Quel jeu que ce Tetris, le jeu mythique par excellence. Du plus fana des possesseurs de consoles à l'ingénieur qui travaille sur Mac, tout le monde connaît ce jeu venu de l'est. On ne se lasse pas de battre des records de lignes et de jouer à deux dans cette version qui devient, sans nulle doute, la meilleure version du jeu à ce jour sur tous les formats. Même si les quelques thèmes musicaux sont rasoirs et que ce jeu ne demande pas une débauche des effets spéciaux graphiques habituels sur Super Famicom, sa réalisation est excellente. Tout est merveilleusement fluide et la maniabilité est incroyablement bonne (meilleure que celle de la version Game Boy, il fallait le faire!) Le jeu supplémentaire (Bombliss) est un bonus non négligeable et il est possible, en ce qui concerne Tetris, de jouer avec trois modes différents (on joue aux points ou aux lignes). Tetris est un jeu inévitable mais qui reste ciblé et uniquement destiné aux joueurs connaissant ce type de jeu.

OLIVIER

EDITEUR : BPS
GENRE : ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 30
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX : 5 TYPES DE JEU
MACHINE JAPONAISE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 18
SON : 14
TOTAL : 92%

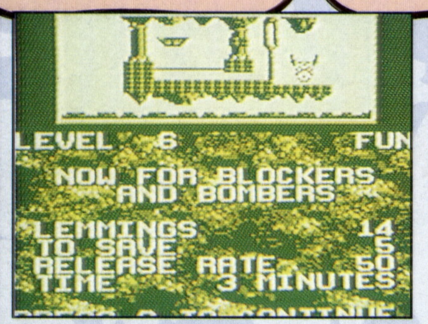
VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

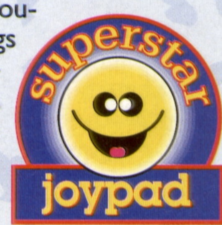


TIENS, UN LEMMINGS! TIENS UN AUTRE! ET UN AUTRE LÀ! ET ENCORE UN...

LEMMINGS

Si vous ne connaissez pas le peuple des Lemmings, c'est que vous êtes complètement ignorant de l'actualité mondiale. Ces petites bestioles proliférant à grande vitesse, tous les continents sont maintenant envahis par ces bonshommes aux cheveux verts qui ne se déplacent jamais sans leur parapluie! Inventé il y a de cela quelques années sur micro par la firme anglaise Psygnosis, Lemmings a fait son petit bonhomme de chemin sur micro et sur console pour terminer, aujourd'hui, dans une adaptation Game Boy. Les 100 niveaux proposés sont constitués de tableaux en vue de profil et pouvant scroller horizontalement. Des petits Lemmings arrivent en grande quantité par une trappe et vous devez impérativement en amener un certain pourcentage à bon port, c'est–à–dire un peu plus loin dans le niveau (jusqu'à une porte de sortie). Vous disposez, pour cela, d'un curseur qui peut pointer les Lemmings et leur donner une propriété choisie dans une barre de fonctions. Cette barre apparaît lorsque vous laissez votre doigt appuyé sur le bouton adéquat. Les fonctions que vous pouvez conférer à un Lemmings vont de la possibilité de pouvoir creuser à celle de tomber plus doucement d'un endroit trop haut (avec le parapluie comme parachute), ou encore, de stopper un autre Lemmings; car il faut savoir que les Lemmings avancent tout seuls, toujours droit devant. S'il y a un trou, ils tombent dedans! S'il y a un obstacle, ils retournent instantanément sur leurs pas. A vous d'intervenir pour les mener au bon endroit. Un jeu qui mêle dextérité et vitesse de réflexion.



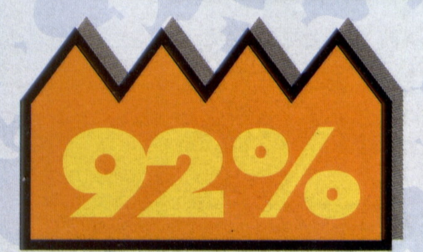




- Une adaptation sublime même sur Game Boy, c'est fou!
- Tous les tableaux originaux.
- Une grande maniabilité.



- C'est quand même sur Game Boy (message pour les fatigués du regard).





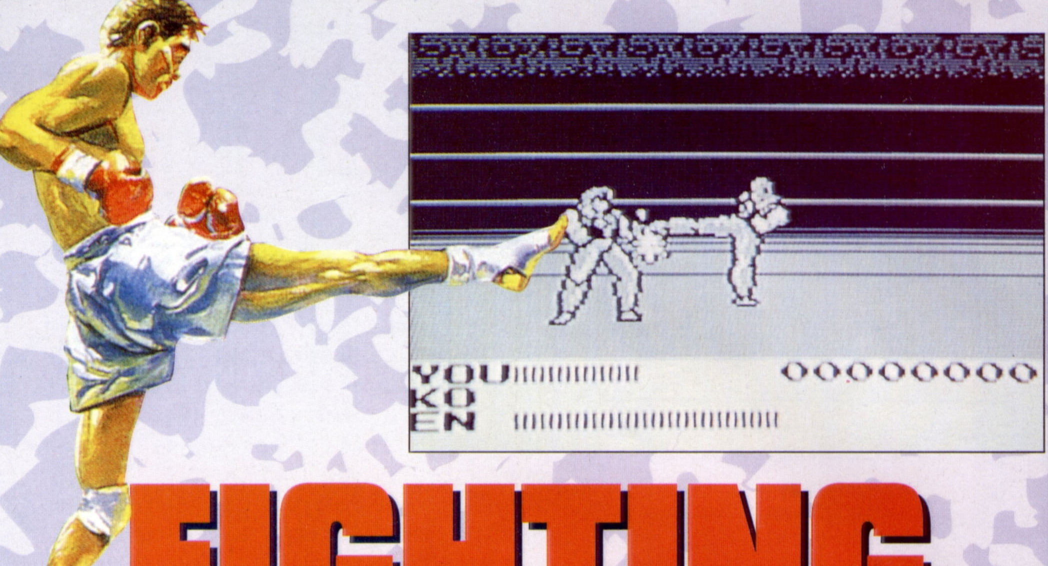
Danbiss a beau me dire que l'adaptation de Lemmings sur Game Boy est une hérésie, je n'arrive pas à être d'accord avec lui. Il a pourtant des arguments de poids: Lemmings était basé à 50 % sur la précision et la dextérité (les autres 50% étant dédiés à la réflexion) et les personnages étaient déjà tout petits dans les versions grand écran. Tout à fait, mais je ne sais pas comment Océan s'y est pris, le Lemmings que j'ai testé sur Game Boy est complètement fou, génial, superbe de jouabilité! Pas de problème de maniabilité grâce à l'apparition de la barre quand on appuie sur un bouton et des actions faciles à mener et hyper précises. Les niveaux sont nombreux et l'ambiance toujours aussi passionnante que dans les autres versions. Un jeu à posséder obligatoirement! **OLIVIER**

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION/REFLEXION
NOMBRE DE NIVEAUX : 100
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

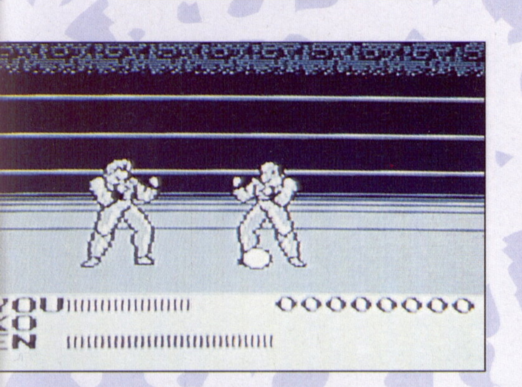
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 92%

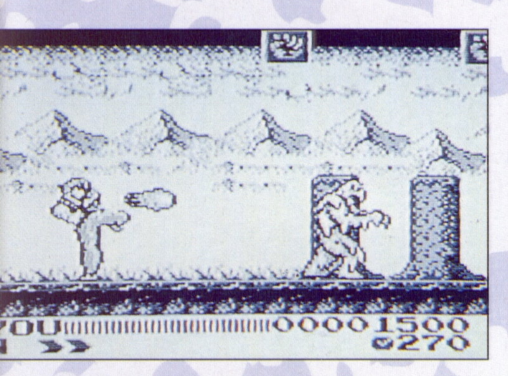


FIGHT SIMULATOR V3.2

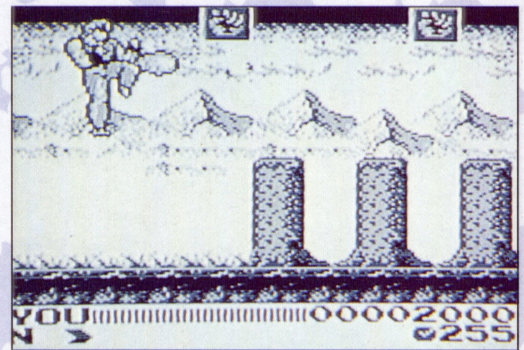


FIGHTING SIMULATOR





Attention! Il ne s'agit pas de la conversion Game Boy du célèbre Flight Simulator mais d'un jeu de combat, un de plus ! Mais celui-ci est original puisque vous pouvez jouer à deux jeux pour le prix d'un. Vous vous appelez Rick, le guerrier volant, et vous devez défendre un Médaillon qu'un groupe de soldats veut récupérer. Ces derniers se dirigent, au début du jeu, vers la montagne du Dragon, montagne sur laquelle vous êtes niché avec le médaillon au cou. il va falloir le défendre ce médaillon! Pour cela, vous avez deux solutions: ou vous combattez sur un ring fixe , ou bien vous allez au devant des ennemis dans un beat-them-up en vue de profil et à scrolling horizontal. Dans le cas du versus mode (à un ou deux joueurs), il est possible de choisir entre le karaté, le kick-boxing, le kung-fu, la boxe, les arts martiaux ou la lutte. Ce mode vous permettra de vous entraîner pour le beat-them-up. Dans le jeu à progression, vous pouvez réaliser de super attaques volantes et les combats se déroulent, pour certains, de la même manière que dans le versus mode, c'est-à-dire avec une décomposition des coups et une indication, à chaque fois, des points sensibles de l'adversdaire.

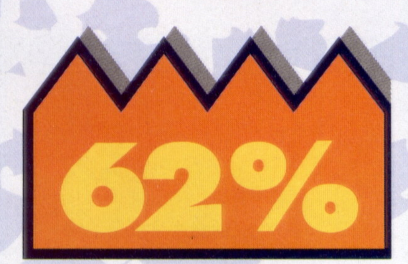




Le principe de simuler à fond des combats (en décomposant les coups) ne m'a jamais vraiment botté et Fighting Simulator ne risque pas de me faire changer d'avis. Je réserve ce genre pour les séquences de combats dans les jeux d'aventure à la Final Fantasy. De plus, quand les graphismes ne sont pas au top et que la maniabilité en prend un sérieux coup, on reste plutôt méfiant. Mais bon, on peut jouer à deux jeux différents puisqu'un mode versus (sympa à deux) et un mode progression sont présents sur la cartouche. Personnellement, je vous conseille fortement d'essayer ce jeu qui peut plaire, vu son mode très particulier de gestion des combats; moi, je préfère le mode intuitif du combat en temps réel, chacun ses goûts! **OLIVIER**

EDITEUR : CULTURE BRAIN
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 14
SON : 16
TOTAL : 62%

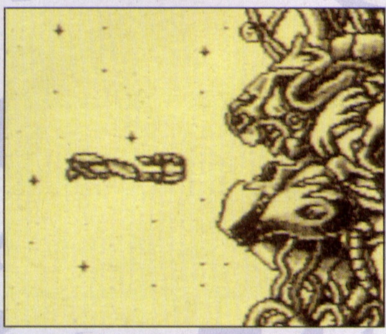


R-TYPE II

L'EMPIRE BYDO...CHON !

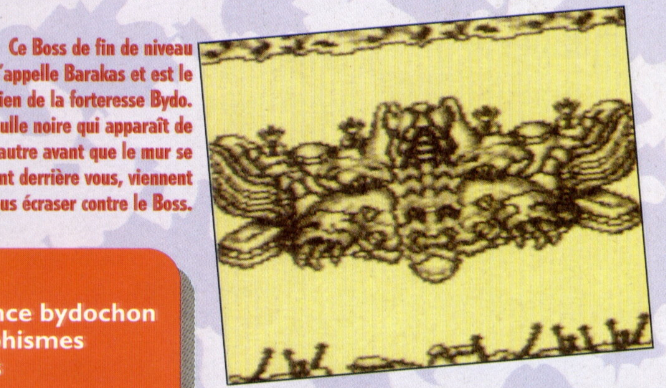
Les Aliens tueurs et avides de pouvoir de l'Empire Bydo avaient déjà tenté il y a bien longtemps de prendre le contrôle de la Terre mais s'étaient vu infliger un échec cuisant par un seul pilote dans un tout petit vaisseau appelé R–Type. Ce petit vaisseau ultra moderne et sur–armé avait en effet pu infiltrer les principaux quartiers généraux extra–terrestres et tout y détruire par l'intérieur. Je vous parle ici de R–Type sur Game Boy et Super Nintendo (et même Master System). Aujourd'hui, le calme est revenu sur Terre mais des sondes spatiales ont capté des signaux venus du lointain espace. Il semblerait que l'Empire Bydo recommence ses activités et planifie une nouvelle attaque massive de la Terre. Vous voilà donc à nouveau sur la brèche à bord de votre vaisseau R–9 et prêt à traverser cinq niveaux de shoot–them–up horizontal. On retrouve les désormais classiques armes supplémentaires en forme de laser rebondissant ou de tirs en cercles et la nacelle d'énergie qui peut se balader en se désolidarisant du vaisseau avant d'y revenir. Les ennemis arrivent de partout et des Boss de fin vous attendent pour vous faire passer de bons quart–d'heures ! A vous de jouer et vous faufiler à l'intérieur des galeries de l'Empire Bydo, méfiez–vous car cet empire est truffé de pièges organiques ou mécaniques.

LUDI GAMES

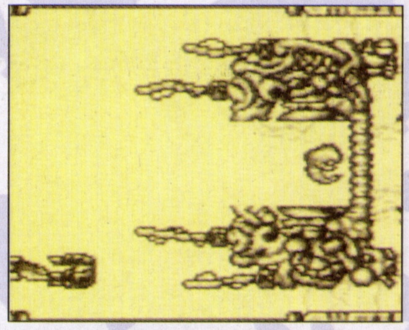


Cette nacelle se récupère exactement comme les autres modules d'armement. Il faut tirer sur un ennemi et passer sur l'item qu'il laisse alors apparaître. Lorsque la nacelle est arrimée devant le vaisseau, elle vous protège des chocs frontaux. Il est aussi possible de la lancer en avant afin qu'elle tire dans toutes les directions ou encore la récupérer et la coller à l'arrière du vaisseau.

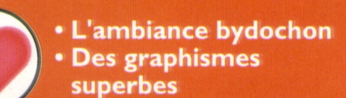
superstar joypad



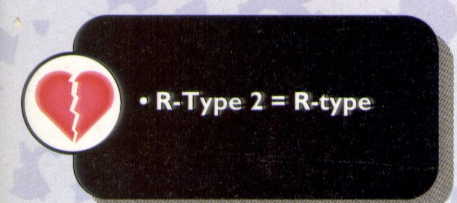
Ce Boss de fin de niveau s'appelle Barakas et est le gardien de la forteresse Bydo. Tirez dans la bulle noire qui apparaît de temps à autre avant que le mur se trouvant derrière vous, viennent vous écraser contre le Boss.



Vous voilà arriover à la fin du jeu et vous êtes pressé d'en finir avec l'Empire Bydo alors ne vous laisser pas impressionner.



- L'ambiance bydochon
- Des graphismes superbes



- R-Type 2 = R-type



91 %



R–Type 2 est sans surprise, super mais sans surprise. C'est que je vais commencer à jouer aux difficile maintenant que la Game Boy a atteint sa maturité ! Vous ajoutez simplement des décors de fond et des graphismes un peu plus précis et vous obtenez un exact clone du premier R–Type ! Les niveaux sont évidemment nouveaux mais tout reste mortellement identique. On retrouve même l'armement évolutif du premier épisode. Mais on s'éclate et on veut toujours aller plus loin. L'animation est bonne bien que le jeu soit un peu lent. Le niveau technique est excellent et l'action toujours au rendez–vous. Comme la durée de vie elle–aussi est béton, vous pouvez vous lancer dans ce classique du shoot–them–up d'arcade les yeux fermés. Seulement bien–sûr si vous ne possédez pas déjà la première cartouche.

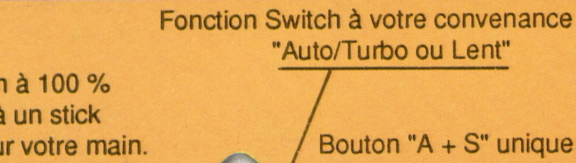
OLIVIER

EDITEUR : IREM
GENRE : SHOOT-THEM-UP
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 91%



YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK

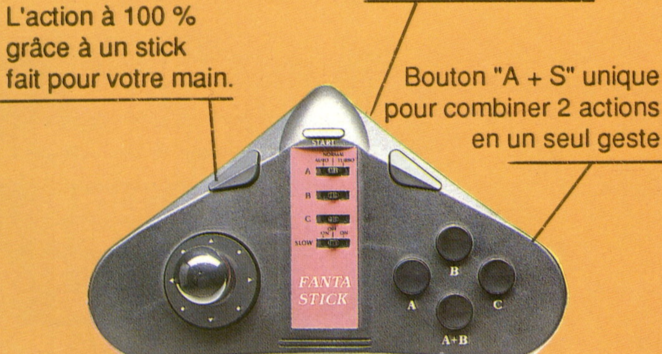


Existe aussi pour **SUPER NINTENDO**

Fonction Switch à votre convenance "Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce à un stick fait pour votre main.

Bouton "A + S" unique pour combiner 2 actions en un seul geste



Fonction Switch à votre convenance "Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce à un stick fait pour votre main.

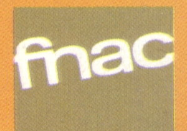


Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC
45 RUE DELIZY
93692 PANTIN CEDEX



Disponible chez tous les bons revendeurs et



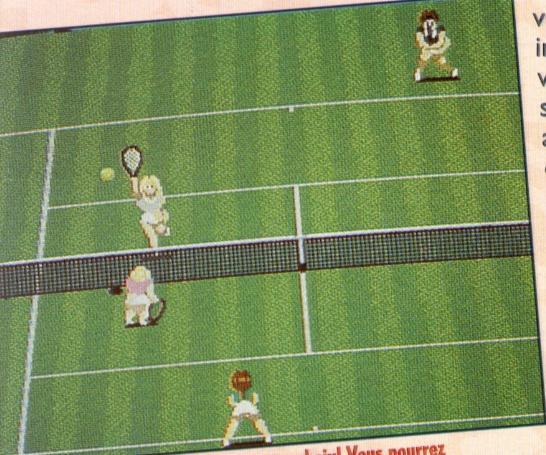
FRENCH COLLECTION

GRAND SLAM

MEGA DRIVE

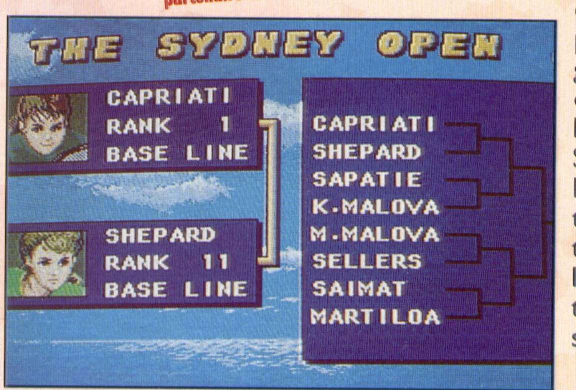
TENNIS ALL AROUND THE WORLD

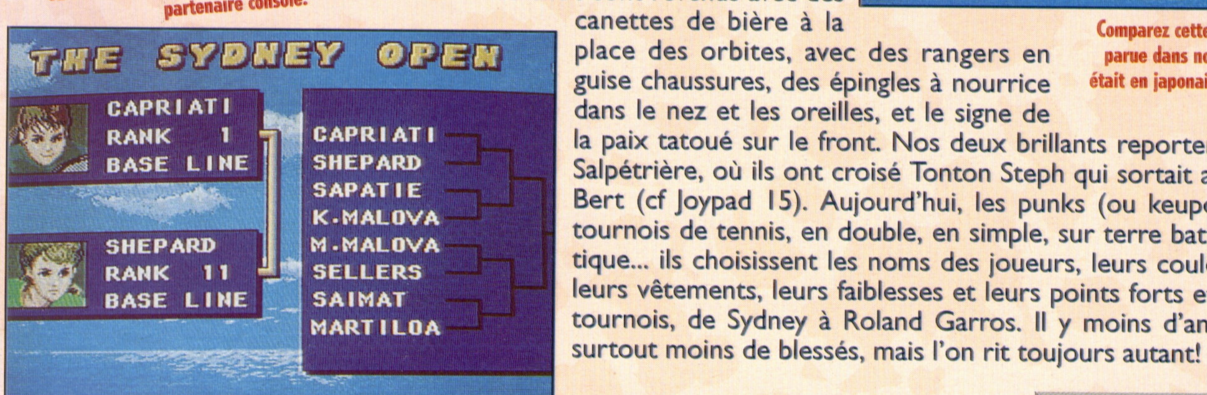
Chez nos amis punks (ou keupons) le slam est une danse très particulière et très destructrice qui consiste, lors des concerts, à monter sur la scène et à se jeter dans la foule! En France, ça marche très fort! Au Japon, le slam est interdit depuis d'Agamashi Okiganaya, sumo champion du Japon, a voulu tenter l'expérience. Une expérience intéressante qui a tout de même fait dix-sept victimes et vingt-quatre blessés qui terminent, à l'heure actuelle, leur séjour dans un centre de rééducation pour crêpes Bretonnes. Mais passons ce fait divers et venons en au coeur même de notre sujet. Lorsque nos amis keupons (ou punks) apprirent la sortie d'un Grand Slam, je ne vous dis pas le délire. Olivier a voulu aller les interviewer, accompagné de Trazom. Nos deux reporters de choc sont revenus avec des canettes de bière à la place des orbites, avec des rangers en guise chaussures, des épingles à nourrice dans le nez et les oreilles, et le signe de la paix tatoué sur le front. Nos deux brillants reporters finissent leur séjour à la Salpétrière, où ils ont croisé Tonton Steph qui sortait après son expérience de Q Bert (cf Joypad 15). Aujourd'hui, les punks (ou keupons) s'amusent à faire des tournois de tennis, en double, en simple, sur terre battue, sur gazon, sur synthétique... ils choisissent les noms des joueurs, leurs couleur de peau, la couleur de leurs vêtements, leurs faiblesses et leurs points forts et décident s'ils suivront les tournois, de Sydney à Roland Garros. Il y moins d'ambiance dans les concerts, surtout moins de blessés, mais l'on rit toujours autant!



Double ou simple? Faites votre choix! Vous pourrez jouer seul ou bien à deux, les deux joueurs ensemble ou l'un contre l'autre, chaque tennisman ayant un partenaire console.

Comparez cette fiche technique en anglais, avec celle, parue dans notre numéro de Joypad 11 page 86 qui était en japonais. Les choses sont tout de même beaucoup plus claires maintenant!





• la possibilité de suivre le circuit.

• Maniabilité défaillante.
• Graphismes assez moyens.

Je n'aimais pas la version japonaise de ce jeu, la version française ne s'en tire guère mieux. Un avantage certain cependant, la fiche technique en anglais permet de nettement mieux comprendre ce qui se passe. Il est vrai que les options sur cette fiche technique sont nombreuses, du choix de la couleur de la peau du joueur, aux points forts/faibles en jeu, et que le fait de pouvoir suivre le circuit, avec tous les open, est hyper agréable. Mais le jeu n'est, hélas, que fort médiocrement réalisé au niveau graphique, et la maniabilité n'est pas ce que l'on fait de mieux, le joueur se déplaçant souvent trop lentement. Je vous annonçais d'autres tennis alors que celui-ci sortait, il faudra encore attendre, mais patience, c'est pour bientôt. T.S.R.

EDITEUR : SACOM
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 12
SON : 14
TOTAL : 61%





CES QUELQUES FLEURS !

SUPER FANTASY ZONE

MEGA DRIVE

Le monde de Super Fantasy Zone est un monde très bizarre qui ressemble à un gigantesque jardin dont les occupants auraient été transformés en soldats à la solde d'extra–terrestres. Cette zone est une partie de la galaxie qui fut, autrefois, colonisée par les terriens. Aujourd'hui, des aliens peu scrupuleux ont pris possession de cette planète jadis idyllique et où il faisait bon vivre. Les forces armées sont déjà intervenues dans cette zone mais rien n'y fait, l'ennemi est rusé. Il a, en fait, pris possession de toute la flore et la faune de la Fantasy Zone. Derrière une fleur, se cache maintenant un alien baveux! Vous êtes désigné pour pénétrer dans cette zone et tout détruire. Vous pourrez ainsi venger votre père tué par les aliens et rendre son aspect paradisiaque à la zone. Pour cela, vous devez traverser plusieurs niveaux d'un shoot–them–up horizontal plutôt original. Vous pouvez aller en avant ou en arrière (le scrolling suit vos mouvements) et devez détruire une série d'objets pour chaque niveau comme des fleurs, des marmites, etc... Une barre radar vous indique la position et le nombre d'objets qu'il vous reste à détruire. Un boss de fin de niveau vous attend lorsque vous avez terminé votre mission dans un niveau donné.

Le principe est simple: dégommer les fleurs roses. Pour savoir où vous en êtes, un radar horizontal, situé en bas de l'écran, vous indique les fleurs qu'il vous reste à détruire. Quel sale métier!

A certains endroits du parcours, se trouvent des magasins volants. Vous les reconnaîtrez aisément puisqu'il s'agit de ballons dirigeables marqués d'une enseigne "Shop". Vous pourrez y acheter quantité d'armes et de bonus divers.



- Des graphismes superbes.
- Une bande son excellente et drôle.
- Un jeu original.



- Un jeu répétitif et lassant à la longue.

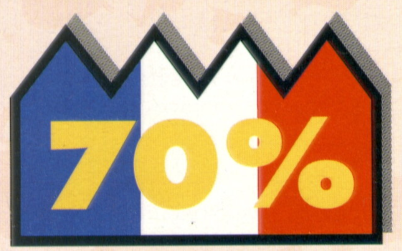
Un boss de fin de niveau apparaît lorsque vous avez détruit tous les objets du niveau (ici les fleurs). Il s'agit de lui tirer dessus un nombre impressionnant de fois pour vous en débarrasser. Pour savoir où vous en êtes, sa couleur changera selon les coups reçus.



Ce jeu ne m'avait pas du tout accroché lors du test en version japonaise (Pad N.6) et je dois bien avouer qu'il ne m'accroche toujours pas; mais il faut bien dire qu'avec du recul, les shoot–them–up sortis depuis sur Megadrive (française) ne sont pas légion et que Super Fantasy Zone est assez original pour attirer l'attention. Même s'il est lassant, il propose de tellement beaux graphismes et des musiques si entraînantes que l'on se prend à aimer le jeu. Techniquement, il n'y a rien à redire. Alors, c'est à vous de vous faire une idée en le regardant avant de l'acheter. Car son intérêt reste limité, comme s'il était destiné aux plus jeunes. OLIVIER

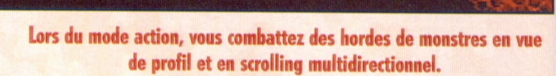
EDITEUR : SUNSOFT
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : SHOOT-TEM-UP
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 19
TOTAL : 70%

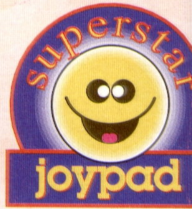




DIEU, C'EST MOI!


Lors du mode action, vous combattez des hordes de monstres en vue de profil et en scrolling multidirectionnel.

ACTRAISER





Les gens vous offrent de la magie que vous pourrez utiliser lors du mode action. De même, votre niveau d'expérience augmente au fur et à mesure de vos créations dans le mode simualtion, et ce niveau d'expérience vous aidera à progresser lors des combats du mode action.

Les armées de Tanzra, qui font davantage penser à une horde de monstres qu'à des troupes organisées, ont envahi le monde. Vous devez rétablir l'ordre en boutant les monstres hors du monde et en gagnant ainsi la confiance des habitants de celui-ci. Pour cela, deux modes de jeux qui sont liés vous sont proposés: le mode action et le mode aventure. Tout se joue à partir du Sky Palace, votre quartier général situé dans les cieux. Un petit ange vous conseille et vous explique ce qui se passe plus bas, sur la terre ferme. Des icônes vous permettent de prendre les décisions qui s'imposent. Il y a les icônes d'informations relatives à votre statut et à celui des villes du monde, les icônes de déplacement du Sky Palace (pour passer à la ville suivante, au niveau suivant) et ceux de combat. Lorsque vous arrivez au-dessus de la première ville, vous devez d'abord passer par une séquence d'action vous faisant lutter contre les monstres ayant investi le premier monde. Un jeu d'action à progression de profil vous fait combattre jusqu'au boss de fin. Si vous gagnez, vous passez au mode aventure qui consiste en une simulation de création de villes. vous devez gagner la confiance des habitants et étendre la ville en prenant en compte tous les évènements qui pourraient nuire au développement de la ville. Le petit ange peut, par exemple, tirer des flèches lorsque des ennemis arrivent au-dessus de vos constructions. Ce mode simulation est complet et passionnant. Il vous permettra d'étendre votre territoire jusqu'au niveau suivant. Vous recommencerez alors une phase action avant d'entreprendre la reconstruction d'une nouvelle ville. Facile, non?

SUPER NINTENDO



Le mode simulation vous fait diriger une simulation du haut de votre Sky Palace. Il consiste à recréer des villes détruites.



Le meilleur jeu avec Zelda III sur Super Famicom a été traduit en français, on croit rêver! Les non anglophobes vont enfin pouvoir s'éclater avec Actraiser le sublime! Cette bonne iniative de Nintendo France va permettre à une foule de consommateurs de découvrir ce mélange de jeu d'action en vue de profil et de simulation avec la création des mondes. Le jeu est tellement bien ficelé que l'on peut rester devant son écran pendant des heures sans se rendre compte du temps qui passe. La maniabilité dans le mode simulation est excellente et ne pose aucun problème (à la portée des plus jeunes donc). Quant aux graphismes, ils sont somptueux dans les deux phases. Les musiques, elles aussi, sont royales avec de grandes orgues à tous les coins d'écrans.Vous devez vous procurer ce jeu original et jamais encore égalé dans le genre. OLIVIER

EDITEUR : ENIX
GENRE : SIMULATION/ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 19
SON : 18
TOTAL : 97%

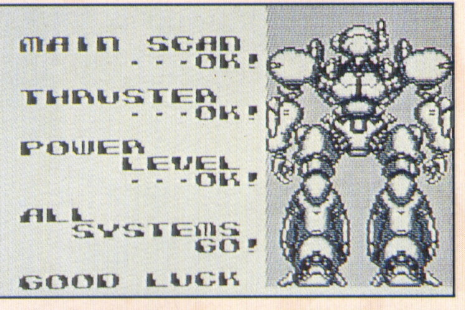


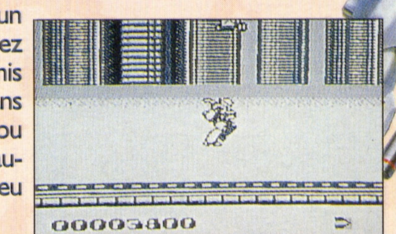
BATTLE UNIT ZEOTH

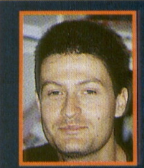
GAME BOY

ZEOTH POINTÉ!

Une Alliance avait pourtant été passée entre les terriens et les Heavy-Metal mais rien n'a pu y faire, il a fallu que ces derniers foutent le bordel! Les Heavy-Metal sont nés pour foutre le bordel un peu partout dans notre galaxie.
Ces extra-terrestres robotisés n'ont pratiquement qu'un but dans la vie: ennuyer le monde et quand je dis "ennuyer", c'est évidemment un euphémisme. Le jeu commence 42 ans après cette fameuse alliance de non-agression qui promettait aux terriens un calme pour des millénaires et qui se solde aujourd'hui par une gigantesque invasion en masse, de la Terre par les Heavy-Metal. Vous êtes l'habitant de New-Age, une petite ville qui résiste vaillamment aux attaques de l'ennemi. A bord de votre Transformer, le Battle Unit Zeoth, vous défendez la Terre. Au cours de cinq niveaux d'un shoot-them-up à scrolling horizontal, vous allez mener votre robot à travers des nuées d'ennemis arrivant tous par la droite. Vous pouvez voler dans les airs dans toutes les directions et tirer devant ou au-dessus de vous. L'écran de jeu dépasse, en hauteur, celui de la Game Boy, ce qui donne un peu plus de liberté, sachez en profiter!







Ce jeu de Jaleco (qui n'est pas tout jeune) est édité par Yeno en France et l'on ne comprend pas vraiment pourquoi, en fait, car sa qualité technique est à l'image de son intérêt: assez moyenne. Non pas que le jeu soit nul, non! Mais on reste un peu sur sa faim en ce qui concerne les graphismes. De même, l'action est un peu répétitive et pas très prenante. Par contre, la maniabilité est bonne et, après avoir pris l'habitude de manier le robot, on s'amuse à essayer de le faire passer entre les ennemis. Le fait de pouvoir se déplacer multidirectionellement est le plus de ce jeu, qui reste tout de même bien terne.
OLIVIER



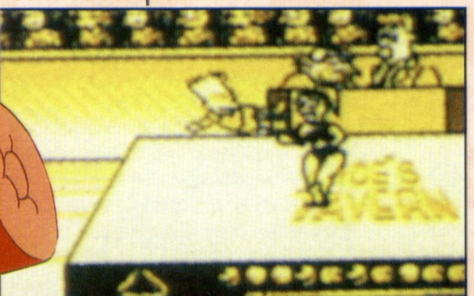
EDITEUR : JALECO
GENRE : SHOOT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUES : INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

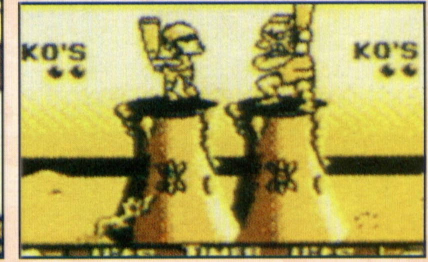
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 15
SON : 13
TOTAL : 74 %

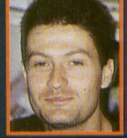


BART VS JUGGERNAUTS

L'émission de télé "Les Juggernauts" arrive à Springfield et autant vous dire que c'est l'effervescence dans la famille Simpson qui suit cette émission depuis toujours. Un membre de la famille a été choisi pour participer au jeu: Bart le tueur! Le jeu se déroule sur quatre semaines. Le but est de venir à bout de toutes les épreuves d'une semaine pour continuer. La première semaine comporte six épreuves différentes et l'on peut passer d'une épreuve à l'autre si l'on possède assez d'argent pour cela, argent gagné dans les épreuves précédentes. Les épreuves sont éclectiques avec de la réflexion et de l'action. Bart devra, par exemple, parcourir un échiquier piégé à la haute-tension, faire du skate, combattre, déminer, rejoindre son Krusty-land adoré, etc... que d'épreuves pour un si petit bonhomme!







Le nouvel épisode de Bart est bien différent du premier. Pas forcément meilleur, il a quand même le mérite d'être plus varié car éclectique. Je n'ai pas compté le nombre d'épreuves différentes auxquelles on joue dans ce jeu, mais le résultat est assez impressionnant. La qualité est bonne mais l'intérêt général affaibli par des phases inégales. Certaines sont captivantes, d'autres beaucoup moins. Les graphismes ne sont pas vraiment sublimes mais l'ambiance y est avec de superbes scènes entre chaque épreuve. Le plus intéressant reste le fait de pouvoir jouer à des jeux autant axés sur la réflexion que sur l'action; il y en a pour tout le monde! Un bon jeu mais qui, personnellement, ne me plaît pas. A ne réserver qu'aux fanas de la série télévisée; je préférais le premier jeu. OLIVIER

EDITEUR : LJN
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1
NOMBRE DE NIVEAUX:14

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 17
TOTAL : 81 %

FRENCH COLLECTION

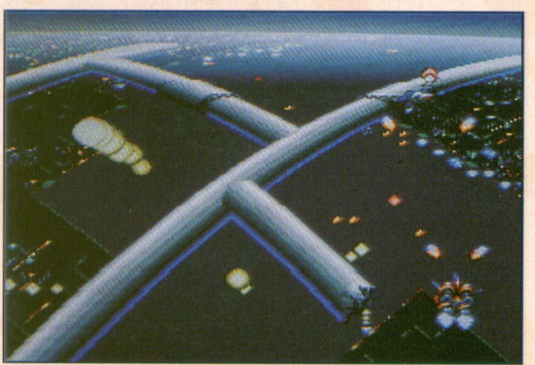
AXELAY

superstar joypad

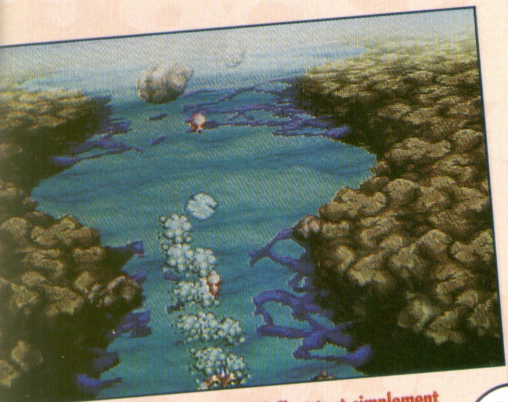
AXELAY, UNE FOIS !

O vous, qui attendiez désespérément LE shoot them up de l'année sur Super Nintendo, vous n'allez pas être déçu! Si c'était le cas, vous seriez bon à ranger au rayon de plus en plus fourni des Ouglet'siens et en plus, je ne vous causerais plus, na! Dans le cas contraire, c'est-à-dire si vous avez un tant soit peu de jugeote, vous deviendrez fou de joie devant les sublimes couleurs, les 6 niveaux d'enfer, les armes à ne plus savoir qu'en faire (euh, là j'exagère un petit peu!), sans oublier les décors de folie qui vous feront plonger dedans sans autre forme de discours. A part "Ouaaaa-aaaah!!" bien sûr! Mais avant de vous lancer dans la bataille, sachez au moins pourquoi (bah pourquoi?!) vous devez vous fourvoyer dans un conflit, quelque part à l'autre bout de la Galaxie. Alors voilà: un groupe de planètes pacifiques du système solaire d'Illis, vit certainement ses dernières heures de paix. En effet, un de leur satellite de surveillance vient de détecter une présence ennemie à 1,2 années-lumière. Il s'agit, en fait, après les vérifications d'usage, de l'Armada d'Annihilation qui détruit tout sur son passage! Seul, un être doué de supers-pouvoirs (au hasard, vous!) pourra se défaire de cette puissance inquiétante. A bord de votre Axelay, le chasseur de l'espace le plus perfectionné dans l'univers entier de la mort, vous allez certainement faire un petit carnage, tout en glanant à droite et à gauche toutes les armes de votre futur arsenal! Let's go!

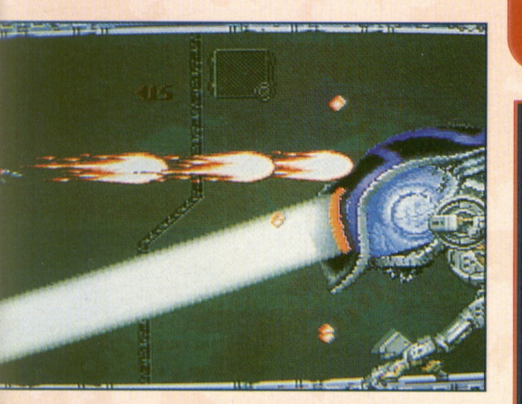
SUPER NINTENDO

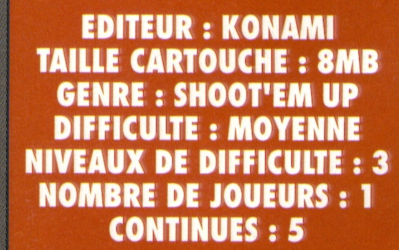


Là, tu craques littéralement! Il faut se frayer un chemin tout en détruisant les tuyaux. Stressant à souhait!



Zieutez-moi ce scrolling en 3D! C'est tout simplement miraculeux! Et ça ne nous empêche absolument pas de voir arriver l'adversaire.





- Des graphismes "du tonnerre"!
- Le scrolling en 3D qui se déroule devant vos globes oculaires!
- Des musiques et des sons qui vous la scient tout net!
- Une maniabilité fabuleuse.
- Scrollings horizontaux et verticaux.

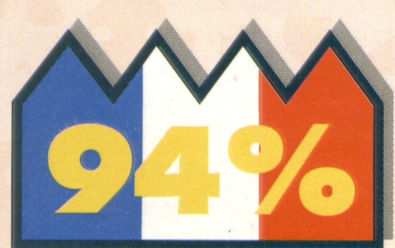
- Pourriez pas les faire un peu plus longs?

Après la version SFC testée dans le n°13 par notre cher Olivier, voilà donc la version Super Nintendo. A part la doc en français et les textes à l'écran en anglais, tout est pareil! Il s'agit, évidemment, du meilleur shoot de la SN. On est comblé à tout point de vue. La beauté des graphismes, les sons plein la tête, les scrollings différents sur tous les niveaux! Grâce à ce jeu, Konami vient de réussir là une prouesse dont on se souviendra longtemps! Ils nous ont fait du jamais vu quant aux scrollings en 3D, ce qui rend ce shoot extrêmement beau. Même si l'on en vient à bout assez rapidement, il faut cependant le posséder, ne serait-ce que pour votre collection! En matière de shoot, il y aura désormais l'avant et l'après Axelay!

TRAZOM

EDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5

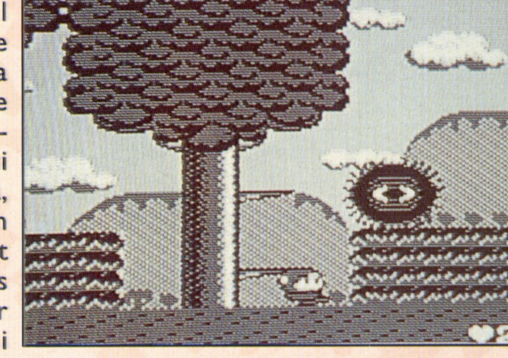
GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 94%



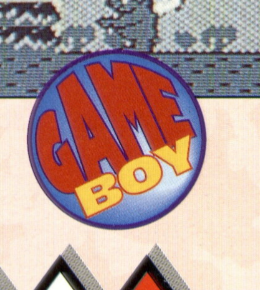


MARU'S MISSION

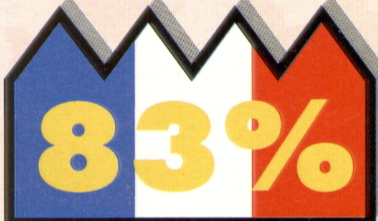
LE MARU PETE!



Maru et sa copine Cori se baladaient pénards dans Central Park quand un monstre, le regard plein de haine, s'empara de Cori sous les yeux hébétés de maru. Vous êtes Maru et votre mission est de retrouver la créature qui a enlevé votre Cori adorée! Pour cela, vous allez traverser six niveaux d'un jeu de plates-formes campagnard et plein de créatures bizarres. Vous pouvez sauter, avancer et lancer des shurikens. Lorsqu'un ennemi est touché, il laisse échapper un petit spermatozoïde blanc que vous pouvez récupérer. Lorsque c'est le cas, vous gagnez un point de vie. Comme vous débutez le jeu avec 200 points de vie et que ce total ne doit jamais tomber à zéro sous peine de devoir tout recommencer, vous devez ramassser un maximum de ces spermatos! Chaque fois qu'un ennemi vous touche, vous perdez des points de vie. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil dans un univers peuplé de monstres ailés et de créatures diaboliques. Bon courage donc!



GAME BOY



Ce jeu est un vieux jeu de plates-formes sorti au Japon (vieux de deux ans, tout est relatif!) Réédité par Yeno en France, il va permettre à nombre d'entre vous de bien vous éclater, avec de l'action et des originalités qui reprennent quand même les classiques du jeu de plates-formes. Les graphismes sont mignons et très sympas et l'animation excellente. La maniabilité est bonne et le système d'armement bien sympathique. Le coup des spermatozoïdes blancs qui s'échappent dans le ciel est bien rigolo (même s'il ne s'agit pas, en fait, de spermatozoïdes!) D'ailleurs, tout est rigolo dans ce jeu qui possède un bon niveau sans pour autant déplacer des montagnes. A voir pour les amateurs de plates-formes et de jeux d'action japonais. OLIVIER

EDITEUR : JALECO
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
GENRE : PLATE-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 83%

FRENCH COLLECTION

SUPER OFF ROAD

CHAUFFARD DU DIMANCHE !

Le drapeau à damiers, comme dans toutes les courses, vous indique que la course est terminée! Une fois encore, vous êtes bon dernier! Par contre, les sacs d'argent, sur la piste, vous les avez repérés depuis longtemps!

Super Off Road est le type même de jeu qui peut vous faire oublier toute l'éducation que l'on vous a inculquée! Rien que ça? Eh oui, les amis, les coups bas fusent, les queues de poisson et les "pare-choc contre pare-choc" aussi! C'est du délire constant! Au préalable, il faut quand même que je vous apprenne les rudiments de ce jeu. Car, bien que le mot d'ordre soit "tais-toi et fonce!" il n'en demeure pas moins que connaître les choses élémentaires ne vous tuera point! Au départ, donc, après avoir entré votre nom de guerre, vous serez "confronté" au magasin. Là, il s'agira, comme avant chaque course, de modifier les caractéristiques techniques de votre véhicule (un 4x4, je vous le rappelle!) Ainsi, au gré de l'argent que vous aurez gagné durant les rudes campagnes, vous augmenterez les capacités des pneus, de l'accélération, des amortisseurs, de votre vitesse de pointe, en n'oubliant pas d'embarquer une bonne dose de nitro! Sur la piste, notamment pour les départs, c'est plus qu'important. Ca l'est d'autant plus qu'un des véhicules contrôlé par la console possède en permanence une soixantaine de flacons à sa disposition! Qu'à cela ne tienne, vous pourrez toujours le maîtriser en lui faisant du "rentre dedans" ou bien en exploitant au mieux les pièges du circuit. Ces derniers sont au nombre de 16, mais les différentes configurations (courses se déroulant dans le sens inverse, par exemple) donneront encore un peu plus de piment! Avant de vous quitter, n'oubliez pas qu'il vous faut impérativement finir dans les trois premiers, autrement, vous serez dans l'obligation d'utiliser l'un de vos deux seuls "continues"! Allez, bonne bourre!

SUPER NINTENDO



En haut à gauche, vous pouvez voir, sur ce tableau, votre position et le nombre de flacons de nitro dont vous disposez. Mais regardez plutôt ce qui vous attend: un vrai calvaire!



- Une durée de vie, somme toute, assez courte.



- Une excellente animation!
- Des musiques qui décoiffent!
- A deux, c'est le panard total!
- La variété des circuits.

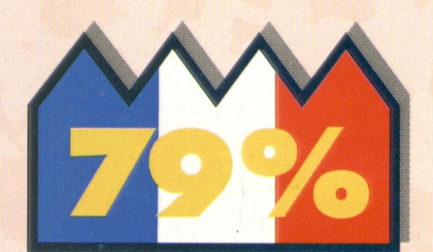


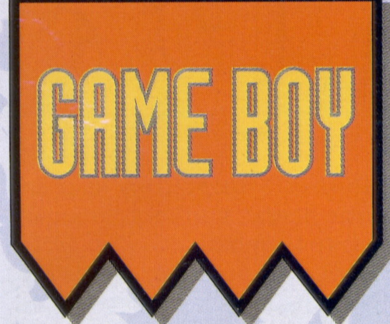
Voilà ce que j'appelle un bon petit jeu! Sans sombrer dans la folie ambiante, il faut reconnaître que nos amis de chez Tradewest ont accompli une conversion de ce célèbre jeu d'Arcade de fort belle manière. Le fait de configurer les 16 circuits de 64 façons différentes nous permet de nous éclater encore plus longtemps, et de renouveler plus souvent une action, qui reste néanmoins assez répétitive dans son ensemble; car une fois que vous vous serez équipé de façon optimum, vous n'aurez plus tellement de difficulté à vous jouer de vos adversaires. Heureusement que l'animation est excellente et que l'on se paie des fous rires à vouloir à tout prix gagner. Les situations sont parfois plutôt marrantes, surtout lorsqu'étant en tête dans le dernier tour, on vient tout juste de se faire tamponner, repartant alors dans le sens inverse... pour finir dernier! C'est ça Super Off Road, c'est loufoque, ça va vite et ça rend dingue !

TRAZOM

EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 16 CIRCUITS (64 CONFIGURATIONS)

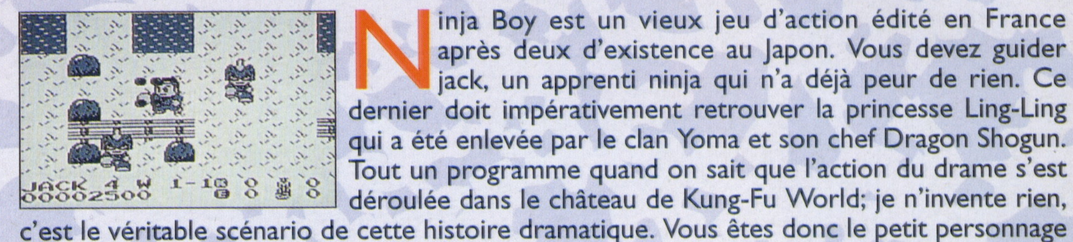
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 16
TOTAL : 79%



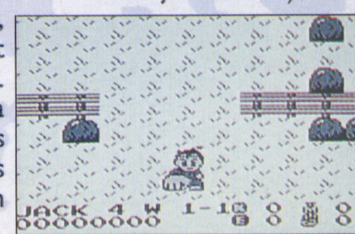


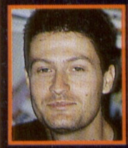
NINJA BOY

DUR DUR D'ETRE UN BÉBÉ NINJA !



Ninja Boy est un vieux jeu d'action édité en France après deux d'existence au Japon. Vous devez guider jack, un apprenti ninja qui n'a déjà peur de rien. Ce dernier doit impérativement retrouver la princesse Ling-Ling qui a été enlevée par le clan Yoma et son chef Dragon Shogun. Tout un programme quand on sait que l'action du drame s'est déroulée dans le château de Kung-Fu World; je n'invente rien, c'est le véritable scénario de cette histoire dramatique. Vous êtes donc le petit personnage bondissant qui va devoir écumer des paysages divers et variés pour retrouver la princesse. Ninja Boy fonctionne à la mode Zelda (en ce qui concerne la vue du jeu de 3/4) et consiste en un jeu d'action teinté d'aventure. Il faut, en effet, taper dans des rochers pour trouver des objets qui peuvent servir dans le niveau, notamment pour ouvrir des portes. L'essentiel du jeu est cependant basé sur les combats avec la possibilité pour Jack de donner des coups de poing dans toutes les directions, dans des mouvements dignes des plus grands cartoons puisque l'on voit son poing en gros plan quand il tape vers l'écran, very funny!





Ninja Boy est un jeu qui a, malheureusement, un peu vieilli sur Game Boy et qui aura du mal à lutter avec les productions actuelles. Néanmoins, les fanas du genre seront comblés puisque l'on se trouve en face d'un jeu d'action en vue de dessus avec de la recherche d'items et des niveaux assez longs à terminer. Ce ne sont donc ni l'intérêt, ni les actions à réaliser qui sont en cause, mais plutôt le graphisme et l'ambiance du jeu qui fait un peu délavée aujourd'hui. J'ai eu du mal à accrocher. Certains y trouveront quand même leur compte, à voir avant de consommer.

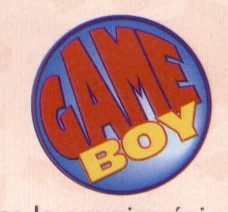
OLIVIER

EDITEUR : CULTURE BRAIN
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

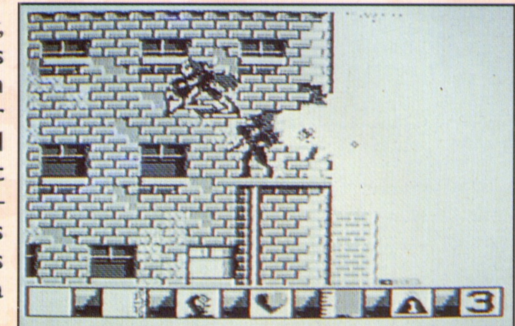
GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 14
SON : 17
TOTAL : 68%

FRENCH COLLECTION

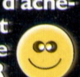
SPIDERMAN 2



Après des aventures épiques dans le premier épisode, Spiderman pensait s'en sortir tranquillos et se reposer pendant au moins deux ou trois ans. Eh bien, s'est raté! La vie des super–héros est mouvementée sur Game Boy. Cette fois, il doit prouver au monde qu'il n'a pas dérobé un million de dollars et que les super–vilains qui l'accusent, à tort, sont à l'origine du larcin. Le jeu consiste en une succession de niveaux en vue de profil et en scrollings multidirectionnels. Vous guidez Spiderman sur les toits et dans les rues de la ville. Ce dernier peut sauter, se baisser, ramper, donner des coups de poing, lancer son fluide spécial et s'en servir comme fil d'araignée. Ce fil lui permet de se balancer et d'attei-ndre des plates–formes difficiles d'accès autrement. Des grands noms du crime sont présents dans le jeu, sous la forme de boss de fins de niveaux.



Ce nouveau jeu mettant en scène Spiderman, n'apporte pas grand- chose au premier épisode mis à part un nombre plus important de mouvements pour le héros. Le reste est du même acabit, avec de bons graphismes mais une meilleure maniabilité. Est–ce cependant suffisant pour être captivé par un jeu répétitif et brouillon? Je ne crois pas. Mais chacun est libre de ses choix, vous devrez donc regarder avant d'acheter. Quant à moi, je n'ai pas aimé, je ne suis donc pas allé au bout de ce jeu auquel il manque un petit quelque chose pour le rendre vraiment attractif.



OLIVIER

EDITEUR : LNJ
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

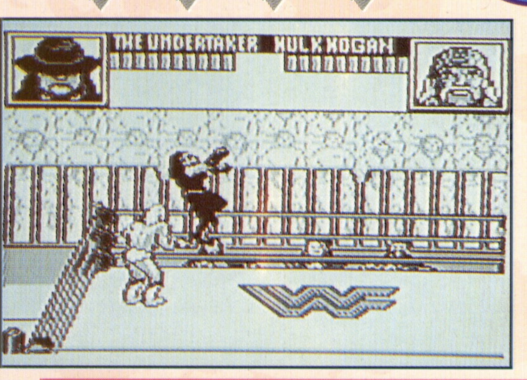
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 17
SON : 15
TOTAL : 75 %

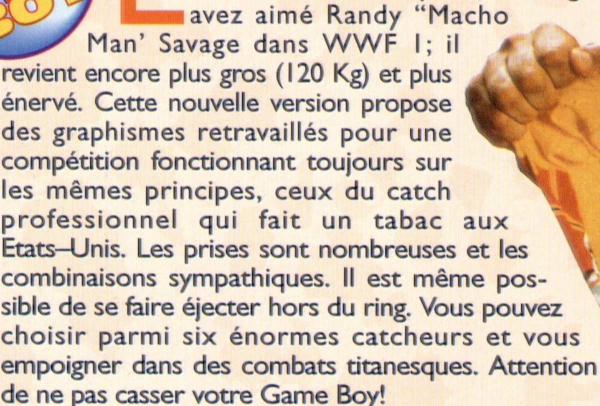


WWF 2

GAME BOY

Les gros malabars de la WWF américaine (la World Wrestling federation) sont de retour sur Game Boy et ça va saigner! Vous avez aimé Randy "Macho Man' Savage dans WWF 1; il revient encore plus gros (120 Kg) et plus énervé. Cette nouvelle version propose des graphismes retravaillés pour une compétition fonctionnant toujours sur les mêmes principes, ceux du catch professionnel qui fait un tabac aux Etats–Unis. Les prises sont nombreuses et les combinaisons sympathiques. Il est même possible de se faire éjecter hors du ring. Vous pouvez choisir parmi six énormes catcheurs et vous empoigner dans des combats titanesques. Attention de ne pas casser votre Game Boy!





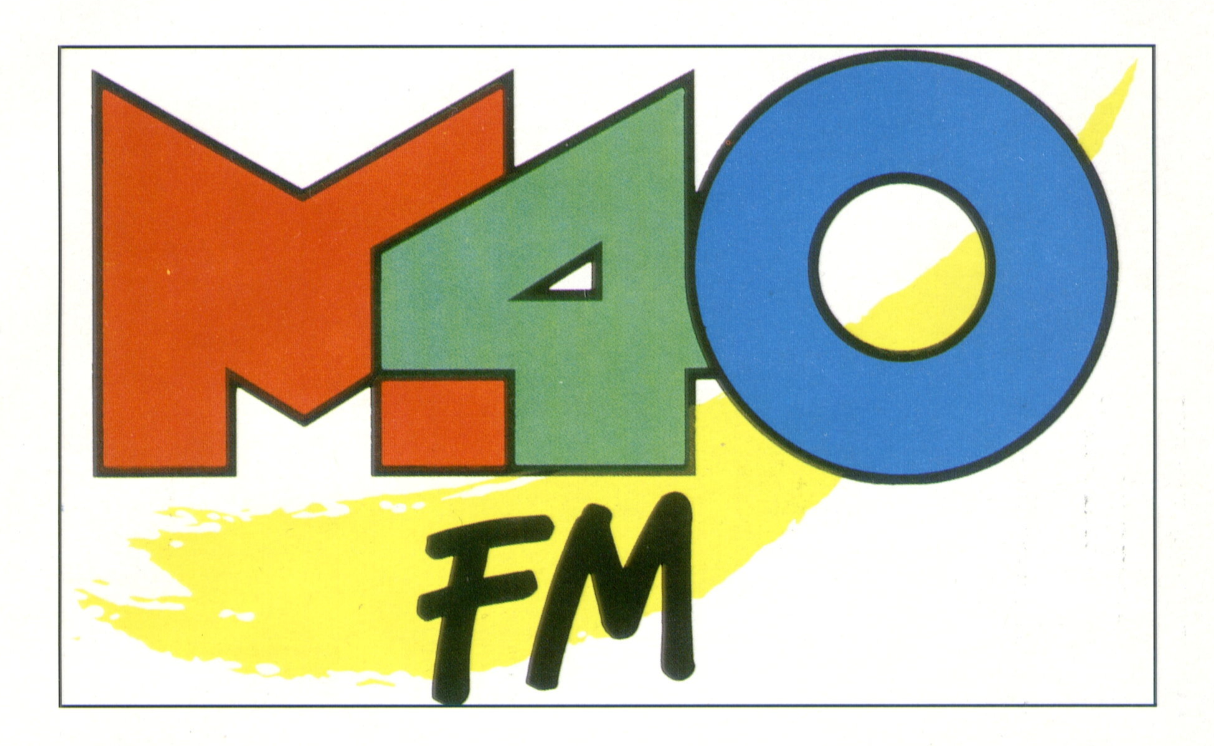
Cette nouvelle version de WWF sur Game Boy n'apporte pas de réelle innovation mais propose des graphismes plus précis, plus nets. De plus, les sprites des personnages sont plus grands. On retrouve certains mastodontes du premier jeu mais les prises ont variées. Le point fort de cette simulation est qu'elle permettra, même aux plus novices ou aux plus allergiques, de découvrir le catch sur console avec un grand plaisir ludique. En ce qui concerne les pros de ce genre de simulation, ils s'éclateront autant mais finiront le jeu un peu vite.

OLIVIER

EDITEUR : LJN
GENRE : SIMULATION DE CATCH
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6 CATCHEURS
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 18
SON : 17
TOTAL : 84 %

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40



LISTE DES FREQUENCES

En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 93.4
Amiens: 91.8
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 98.9
Arras: 98.9
Autun: 96.1
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 92.2
Bordeaux: 106.8
Brest: 90.0
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Châteauroux: 96.2
Cherbourg: 106.1
Clermont Ferrand: 105.9
Compiègne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Gueret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Lacanau: 98.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.7
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montbéliard: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montluçon: 92.7
Nancy: 94.8
Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Périgueux: 106.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 100.1
Rennes: 92.7
Royan: 100.4
Saint Brieuc: 106.3
Sarrebourg: 96.4
Senlis: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Dour: 106.7
Beauraing: 107.1

NEC

Contact

Département 75
Ech. Nes CD Rom, contre S Nes. Vds. Ech. Ach. jx Nec, S Nes, Neo Geo. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 83
Ech. SGX + 1 jx, contre Neo Geo, ou contre Nec Turbo GT. Contacter Paul, au (16) 94 74 94 74.

Vente

Département 27
Vds. Pc Duo + 7 jx CD : 3790 Frs et Neo Geo + 2 manettes, garantie + Fightman : 2900 Frs, ou contre CDI + jx. Vds. S Nes + jx. Téélphoner après 20h, au (16) 32 59 65 48.

Département 30
Vds. jx Pc Engine : 200frs, Pc Kid 1, Heavy Unit, Dondokodon, S Star Soldier, Puzznic. Contacter Gregory, le week end ou après 17h, au (16) 90 25 72 80.

Département 31
Vds. jx Nec : 150 Frs + frais de port. Contacter Xavier, au (16) 61 92 82 44.

Département 32
Vds. jx Nec : F Soccer : 300 Frs, ou contre autre jx. Ach. jx S Nes : M%ystical, Zelda 3... de 250 à 330 Frs. Contacter Michael, au (16) 62 09 20 51.

Département 42
Vds. GT + 11 jx : 2300 Frs, ou contre CD Rom + jx, ou Neo Geo + jx. Ach. CD Rom + CD, faire offre. Contacter Patrick, au (16) 77 57 62 01.

Département 42
Vds. jx Nec à prix réduit : P 47, Pc Kld 2, Power Eleven... Contacter Couturier Alexis, au (16) 77 26 38 09.

Département 57
Vds. 14 jx Nec : 130 Frs pce, jx Neo Geo : Frenzy Football : 550 Frs, et S Spy : 350 Frs, ou les 2 : 800 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 87 36 26 11.

Département 59
Vds. CGX + jx, vente séparée possible, ou contre jx SFC, S Nes, S Nintendo. Vds. jx S Nintendo, S Nes, SFC. Téléphoner au (16) 20 54 65 40.

Département 59
Vds. Nec Pc Engine + 4 jx (Parasol Stars, Jacky Chan...) : 800 Frs. Téléphoner au (16) 27 48 06 99.

Département 60
Vds. jx Pc Engine. Téléphoner au (16) 44 81 65 34.

Département 62
Vds. jx Nec : P of Persia : 300 Frs, Dark Legend : 150 Frs, Vigilante : 150 Frs. Contacter Laurent, au (16) 21 75 65 62.

Département 62
Vds. CGX + 6 jx (Pc Kid 2, Populous...) : 1200 Frs, vente séparée possible. Contacter Herve, après 18h, au (16) 21 24 26 74.

Département 75
Vds. 20 jx Nec : 150 Frs pce. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. jx Nec sur CGX, SGX, CD et Super CD, et jx sur SFC. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. CGX + 6 jx (Pc Kid2, Cadash...) : 1600 Frs à débattre. Téléphoner à partir de 18h, au (1) 30 41 92 24.

Département 75
Vds. jx carte, CD, Super CD Nec. Vds. CD Rom : 1200 Frs, et cherche contact Nec. Contacter Azouz, après 19h, au (1) 42 27 59 74.

Département 77
Vds. Nec + 6 jx (Pc Kid 1, F Match Tennis, Power Eleven...), vente séparée possible : 1200 Frs à débattre. Contacter Sébastien, au (16) 64 03 49 75.

Département 77
Vds. F Soccer, R Type, et Nbrx jx au plus offrant, Pc Engine + 1 jx : 600 Frs, Zelda2, sur Ne. Contacter Fab, ua (16) 60 05 37 19.

Département 78
Vds. Pc Engine + quintupleur + 2 manette + 1 manette + Vigilante : valeur 1200 Frs, vendu : 600 Frs, jx GB de 150 à 180 Frs. Contacter Thomas, au (1) 60 52 99 50.

Département 83
Vds. SGX + doubleur + 2 joy + 6 jx (1941, FMT, S Volleyball...) : 1300 Frs, ou le jeu : 200 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 94 45 08 37.

Département 85
Vds. CGX + 1 pad : 600 Frs, jx CGX : Pc Kid2 : 200 Frs, Violent Soldier : 200 Frs, Veigues : 150 Frs, Overide : 150 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 51 32 16 07.

Département 91
Vds. jx Nec (Pac Land, Hatris et Tricky) : 200 Frs pce à débattre. Ach. jx de sport et d'arts martiaux. Vds. jx MD. Contacter Alex, au (16) 60 19 07 79.

Département 91
Vds. CGX 2 + quintupleur + 2 manettes + 6 jx (Pc Kid2., valeur : 4300 Frs, vendu : 1500 Frs, sur MD : Tazmania, Block Out, Mickey, Castel of Illusion, J Pond 2. Téléphoner au (16) 64 99 89 55.

Département 92
Vds. jx Nec + jx GB. Contacter Patrice, au (1) 47 74 67 69.

Département 94
Vds. SGX + 4 jx (G&G, Aldynes, Bomber Man, W Boy) : 1000 Frs, échange contre cartes jamma. Contacter Frederic, au (1) 43 28 52 48.

Département 95
Vds. Nec GT + CGX + 2 Pads + 10 jx : 2800 Frs, valeur : 6000 Frs. Contacter Agnes, au (16) 39 59 28 93.

Département 95
Vds. jx entre 150 et 200 Frs : Dead Moon, J Chan, F1 91, FM Tennis. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 34 50 63 58.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 4
Ach. jx + manette Neo Geo, recherche contact sur Neo Geo, dans le 04, ou le 83. Contacter Sylvain, après 19h, au (16) 92 79 55 59.

Département 59
Ach. jx Neo Geo de 400 à 800 Frs (Worl Heroes, F Fury 2, Last resort). Contacter Tan Laurent, 158 rue de l'epeule, 59100 Roubaix, ou au (16) 20 24 02 38.

Département 59
Ach. Neo Geo avec ou sans jx. Vds. jx SFC, S Nes (S Blastman, Out of this World, Amazing Tennis). Contacter Jerome, au (16) 20 29 04 96.

Département 65
Ach. Neo Geo + 1 jeu + 1 ou 2 manettes : 2000 Frs maxi suivant jeu. Contacter Laurent, le week end, au (16) 62 45 42 85.

Département 66
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1500 Frs. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 74
Ach. jx Neo Geo de 400 à 900 Frs. Contacter Hugo, au (16) 50 35 11 58.

Département 77
Ach. jx sur sur Lynx, faire offre et échange Rygar contre jx ayant la meme valeur. Contacter Frederic, au (16) 60 60 02 15.

Département 78
Ach. Neo Geo + jx. Vds. S Nintendo + jeu, ou contre Neo Geo + jx + 1000 Frs. Contacter Habri, au (16) 30 43 60 07.

Département 92
Ach. Tous jx sur Neo Geo, et vends jx SFC et MD. Contacter Christophe, au (1) 46 45 15 58.

Département 93
Ach. Neo Geo, avec ou sans jx, entre 1000 et 2000 Frs maxi, dans la région de Paris. Contacter Edgar, après 19h, au (1) 43 32 75 29.

Département 93
Ach. jx Neo Geo : Sengoku, Art of Fighting, F Fury2, N Combat... à prix raisonnable. Téléphoner après 19h, au (1) 43 09 29 64.

Département 94
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1900 Frs, SGX + G'n'G + Aldynes, Jlax, WBoy, Bomberman : 1000 Frs. Contacter Frederic, après 20h, au (1) 43 28 52 48.

Contact

Département 6
Ech. sur Neo Geo : F Fury, contre Mutation Nation. Contacter Cedric, vers 18h, au (16) 93 93 27 72.

Département 31
Ech. S Nes + 5 jx (Star Wars...) + adaptateur + 2 pads, contre Neo Geo + 2 jx. Contacter Eric, au (16) 61 07 15 34.

Département 83
Ech. Vds. Ach. Nbrx jx sur Neo Geo et SFC. Contacter Siegfried, au (16) 94 33 84 40.

Département 85
Ech. MD + 4 jx (KIng's Bounty, Jordan vs Bird, Greedog, Bulls vu Lakers), contre Neo Geo avec ou sans jx. Contacter Anthony, le week end, au (16) 51 33 84 22.

Département 91
Ech. S Nintendo + AD 29 + Zelad US, SF2, US, Soulblazer, M Quest US, Pilot Wings, Mario 4, contre Neo Geo + 2 jx de baston. Contacter Benjamin, au (16) 69 41 08 93.

Département 92
Ech. Nec + 3 jx, contre 4 jx Neo Geo. Ech. Ach. Vds. jx sur Neo Geo, SFC, S Nintendo. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 94
Ech. Vds. Ech. jx Neo Geo. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 49 69 00 83.

Vente

Département 2
Vds. Neo Geo + 1 manette + transfo + M Lord et Ninja Combat : 2000 Frs, sur Md : Lakers vs Celtics, Winter Games et Populous. Téléphoner au (16) 23 61 21 53.

Département 13
Vds. Combo Av + 1 jx : 2700 Frs. Contacter Romain, sur Marseille uniquement, au (16à 42 86 19 58.

Département 38
Vds. ou Ech. Burning Fight, Cyber Lip, Asso 2, sur Neo Geo. Ach. jx sur Neo Geo. Téléphoner le week end ou le mercredi, après 19h, au (16) 76 89 72 58.

Département 54
Vds. Neo Geo + 1 manette + M Lord et 2020 Baseball : 2500 Frs. Contacter Olivier, au (16) 83 30 51 17.

Département 75
Vds. Ach. Ech. jx Neo Geo, S Nes et Nec. Vds. magazines pour consoles. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 77
Vds. Lynx + 5 jx + 1 adaptateur secteur : 1100 Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 60 60 02 15.

Département 77
Vds. Neo Geo + Raguy, M Lord + memory card : 3000 Frs sous garantie. Contacter Fredy, après 20h, au (16) 60 02 91 66, ou 60 02 62 50.

Département 78
Vds. jx Neo Geo : Soccer Brawl : 800 Frs, et Blue's Journey : 550 Frs. Contacter Pierre, au (1) 39 75 77 28.

Département 78
Vds. Neo Geo + 2 manettes : 1600 Frs + N Commando : 800 Frs + G Pilot : 600 Frs + Riding Heroes : 600 Frs + carte : 100 Frs, ou le tout : 3000 Frs. Contacter Benoit, après 18h, au (16) 34 84 89 23.

Département 80
Vds. jx Lynx : Blue Light, Hard Drivin, Xybots, Scrapiard Dog : entre 200 et 230 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 22 95 25 56.

Département 91
Vds. art of Fighting sur Neo Geo. Contacter Arnaud, après 17h30, au (16) 60 75 42 61.

Département 91
Vds. GG + Donald : 900 Frs. Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo. Ach. Pc Engine GT + jx à moins de 1000 Frs. Ach. jx S Nintendo, SFC, S Nes à moins de 300 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 60 11 56 95.

Département 91
Vds. jx Neo Geo et SFC. Téléphoner au (1) 60 86 23 25.

Département 93
◊ds. Lynx2 + 6 jx (Blue Light, Golf, Road Blast...) + transfo : 1100 Frs sous garantie. Contacter Thierry, après 19h, au (1) 48 65 96 08.

Département 95
Vds. Art of Fighting sur Neo Geo : 1200 Frs, M Lord : 500 Frs.. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

NINTENDO

Achat

Département 6
Ach K7 occasion, échange possible. Contacter A Feignoux, 185 Ch Costiere, Bt E, 06000 Nice.

Département 62
Ach. sur S Nes : Another, Tiny Toons : 300 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 21 53 44 58.

Département 69
Ach. Ech. Vds. jx S Nintendo (Jap Fra US), posséde Star Wars, Tiny Toons, W Commander... Contacter Christophe, au (16) 78 08 97 02.

Département 71
Ach. sur SFC : jx de Tennis, Soulblazer, faire offre. Téléphoner au (16) 85 34 37 73.

Département 75
Ach. SFC, ou S Nes + Nbrs jx + joypad, prix à dénattre. Ach. jx Neo Geo + console compléte, à bas prix. Contacter Adel, au (1) 42 05 86 39.

Département 78
Ach. tous jx S Nintendo, S Nes, SFC (Soulblader US, M Quest, A Famiuly...). Contacter Johan, au (16) 39 75 51 69.

Département 94
Ach. MAgical Quest sur S Nintendo et vends Shinobi sur MS : 70 Frs. Contacter Frederic, au (1) 48 93 85 98.

Département 94
Vds. jx SFC. Ach. Nec + jx. Contacter Gaetan, au (1) 49 80 97 49.

Département 94
Ach. S Nes + jx à prix sympa, ou contre A500 + ext + jx + souris + joys. Contacter J Marc, au (1) 48 86 76 00.

Département 94
Ach. Ech. Vds. Nbrx jx sur S Nintendo, Nes et SFC, avec boite et boite (Actraiser, Soublader, Dragon Quest...) Contacter Cristophe, au (1) 43 68 27 23.

Département 95
Ach. sur SFC : Ramna avec notice : 350 Frs. Contacter Mikael, après 18h, au (16) 34 14 26 94.

Contact

Département 6
Ech. Vds. Nbrx jx sur S Nes, S Nintendo, SFC. Contacter Franck, a partir de 20h30, au (16) 93 14 94 78.

Département 13
Ech. F Fantasy, Mystic Quest US, contre F Fantasy 2, ou le vends 400 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 90 98 42 81, ou 90 96 79 12.

Département 13
Ech. 520 STE contre jx S Nintendo Fra, Us, Jap dans le 13 uniquement. Téléphoner au (16) 91 08 74 42.

Département 20
Ech. sur S Nes : S Probotector, SF 2, A World, S of Road. Cherche P of Persia, Soulblader, J Connors en vf et US. Téléphoner au (16) 95 65 08 84.

Département 30
Ech. S Nintendo + 5 jx contre Neo Geo + jx, ou A500 +jx. Contacter David, après 17h30, au (16) 66 23 89 41 .

Département 31
Ech. jx SFC : F Fight, Soulblader, Turtles 4. Contacter Karim, au (16) 61 90 24 78.

Département 34
Ech. S Nintendo + 5 jx, contre Neo Geo + 2 jx. Contacter Mr Santa Alexis, 3 rue du muguet, 34480 Pouzolles.

Département 59
Ech. jx SFC : Magical Quest, Another World, Contra 3, Zelda 3, A Family. Contacter Franck, après 18h, au (16) 20 45 13 89.

Département 59
Ech. jx S Nes : A Family, S Scocer Champ, Bulls vs Blazers, NHLPA Hockey, et recherche J MAdden 93. Contacter Thierry, au (16) 20 64 85 48.

Département 60
Ech. S Fighter, contre S Mario Kart. Contacter Christophe, au (16) 44 07 37 23.

Département 61
Ech. jx sur S Nintendo (J and M, Mickey, Lemmings, FF Legend 2, F Zero, SF 2), cherche : F Fury, FF Legend 5, C Crock, RAnma 1/2, ou 2... Téléphoner le soir, au (16) 33 25 62 08.

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Tetris, Batman 2, Trackmeet, TMHT) + Gamelight, contre GG + jx + adaptateur secteur si possible. Contacter MAllory, au (16) 21 53 50 42.

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Batman, TMHT...) + Gamelight, contre GG + jx + adaptateur secteur si possible. Contacter Mallory, au (16) 21 53 50 42.

Département 62
Ech. Zelda 3 Jap, contre autre jeu sur S Nintendo, SFC, S Nes. Contacter Jeremy, après 20h, au (16) 21 39 41 73.

Département 68
Ech. jx SFC : Soublader, contre Goemon Fight. Contacter Tarik, au (16) 89 39 76 31.

Département 73
Ech. Pilot Wings. Vds. sur S Nintendo, jx MD. Ech. 2 jx MD contre 1 nouvautée GB. Contacter Laurent, au (16) 79 07 70 40.

Département 76
Ech. S Nes compléte, contre SFC compléte. Contacter Sébastien Durand, 7 lots Beau Soleil, 76400 Ganzeville.

Département 77
Ech. jx SFC : Zelda 3 vf, Axelay, A World, P of Persia, Spiderman, S Mario Kart, Simpsons, Actraiser, Rishing Beat. Téléphoner au (16) 60 20 63 08.

Département 78
Ech. jx S Nes, cherche Another World, Tortles 4... Téléphoner après 17h, au (16) 30 58 30 43.

Département 91
Ech. S Nes + 5 jx + 2 manettes, contre Neo Geo + 2 jx + 1 ou 2 manettes. Contacter Gabriel, au (16) 69 07 97 59.

Département 91
Ech. S Nes + Magical Quest + MD + 2 manettes + adaptateur Jap, contre Neo Geo + 2 jx + manettes, ou 2500 Frs. Téléphoner au (1) 69 445 47 45.

Département 92
Ech. GB, sous garantie + 3 jx (Tetris, Batman, Dinoblaster), contre GG, sous garantie + 2 jx. Contacter Gilles, vers 17/18h, au (1) 46 64 45 06.

Département 95
Ech. S Nintendo + 5 jx (Stars Wars, Beep Beep...), contre Neo Geo + jx à débattre. Contacter Olivier, après 17h, au (16) 39 61 00 59.

Département 95
Ech. S Nintendo + adaptateur Jap/US + 6 jx (A World, Zelda...), contre Neo Geo + 3 jx sur Paris et sa région. Contacter Nicolas, au (1) 34 16 55 30.

Vente

Département 3
Vds. jx S Nes : A Familly, Rival Turf, Joe and Mac, Mario World. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 70 20 62 69.

Département 4
Vds. sur S Nintendo : S EDF : 350 Frs, S Probotector vf : 450 Frs, cherche Terminator 2, Alien 3, Star Wars, S Blues Brothers, Mario Kart. Téléphoner au (16) 92 83 67 97.

Département 6
Vds. sur S Nintendo : Zelda 3, Pilot Wings, A World, S R Type. Contacter Marc, après 16h30, au (16) 93 74 48 65.

Département 10
Vds. S Nintendo + Scope + 11 jx : 5500 Frs à débattre, valeur 7000 Frs, cherhe Neo Geo + jx à bon prix. Vds. jx Nec. Contacter Julien, après 18h, au (16) 25 40 98 98.

Département 13
Vds. jx S Nintendo (Pilot Wings, Castelvania, A FAmily...) : entre 300 et 350 Frs. Contacter J Michel, au (16) 42 27 41 77.

Département 16
Vds. S Nintendo + 7 jx (SF2, S Aleste, S G&G...) : 3000 Frs, ou contre Neo Geo + jx. Téélphoner au (16) 45 69 78 54.

Département 17
Vds. jx Nintendo de 100 à 200 Frs : Megaman 2, Zelda 1, SMB 1, Robo Warrior, G'n'G. Contacter Sébastien, au (16) 46 47 71 00.

Département 19
Vds. 8 jx de 150 à 225 Frs (Gremlins 2, DD 2, Zelda 2, J Chan...). Contacter Berytand, après 18h, au (16) 55 23 23 02.

Département 34
Vds. jx sur Nintendo : Blades of Steels à 150 Frs, et achéte Toki : 200 Frs. Contacter Serge Barberi, après 18h30, ua (16) 67 79 35 27.

Département 35
Vds. Un Squadron : 250 Frs sur S Nintendo, ou échange. Contacter Thierry, au (16) 99 38 98 30.

Département 37
Vds. S Nintendo + SF 2, Axelay, Probotector, R Type : 2500 Frs, MD + Sonic, A Beast, S Off Road, TF 4 : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 47 64 31 29.

Département 39
Vds. Nes + 4 jx (Mario 1, Gremlins 2, B Fighter, Turtles 1), ou contre S Nes + S Fighter2 : 1000 Frs. Contacter Franck, après 19h en semaine, au (16) 84 42 47 76.

Département 41
Vds. ou Ech. jx S Nintendo, posséde S G'n'G, et S Tennis, contre jx S Nintendo, S Nes, ou SFC. Contacter Alex, au (16) 54 80 07 96.

Département 42
Vds. jx GB : Terminator 2, et S Mario lland : 220 Frs pce, GT Spiderman : 100 Frs. Contacter Carl, après 18h, au (16) 77 71 60 58.

Département 44
Vds. MD + 2 jx + 2 manettes + livres : 700 Frs à débattre. Contacter Olivier sur Nantes, après 18h, au (16) 40 76 55 39.

Département 47
Vds. sur S Nintendo : S Mario4 : 300 Frs, F Zero : 350 Frs, Zelda3 : 380 Frs, SF 2 US : 450 Frs, vente uniquement dans le 47. Téléphoner au (16) 53 65 85 98.

Département 49
Vds. jx sur SFC : Axelay, S G&G, et sur S Nes : Mario Kart : 450 Frs pce. Contacter Fred, après 18h, au (16) 41 73 16 83.

Département 54
Vds. jx Nintendo : 250 Frs pce. Contacter Dominique, au (1) 82 33 29 40.

Département 54
Vds. jx S Nintendo : Castelvania 4 : 350 Frs et F Zero : 300 Frs, ou le tout : 550 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (16) 83 53 35 15.

Département 54
Vds. SFC + SF 2, et Contra 3 : 1900 Frs. Ach. jx Neo Geo. Téléphoner après 18h, au (16) 83 75 47 83.

Département 58
Vds. jx Nes : 150 Frs pce, (D Tales, Top Gun, Bubble Bobble...). Contacter Arnaud Munoz, au (16) 86 57 90 15.

Département 58
Vds. T Ninja 4 et Parodius sur SFC Jap : 400 Frs pce. Contacter Sylvain, au (16) 82 78 83 55.

Département 59
Vds. Ech. S Aleste Fra, et Best of Best US, contre Tiny Toons, M Quest, S Stars Wars, Road Runner, faire offre. Contacter Pascal, au (16) 28 41 57 91.

Département 59
Vds. jx SFC : Axelay, G'nG, Aguri Suzuki, prix à débattre. Contacter Francois, au (16) 20 63 99 85.

Département 59
Vds. jx Nes : Mario 3, Bug's Bunny, D Tales : 300 Frs pce, TMHT, Mario 1 : 200 Frs pce. Téélphoner au (16) 27 34 64 97.

Département 59
Vds. Ech. jx SFC US, Fra, Jap : Mario Kart, Soulblader, Axelay, Lemmings, Actraiser, Gin's. Ech. Sgx + 4 jx : 850 Frs, GB + 3 jx : 600 Frs (MD, ou jx SFC). Contacter Martial, de 19 à 21h, au (16) 27 74 00 37.

Département 60
Vds. S Nes sous garantie + 6 jx (SF 2, WWF, NCAA, NBA...) : 2900 Frs. Contacter Cedric, après 20h30, au (16) 44 88 17 78.

Département 62
Vds. jx S Nintendo, posséde : P of Persia, Axelay, Castelvania 4 et Turtles 4. Contacter Simon, au (16) 21 56 38 52.

Département 62
Vds. Zapper + 4 jx Nes (D Hunt, Magaman 2, TMHT 1 et Robowarrior. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 21 54 48 16.

Département 64
Vds. console Nes + 5 jx, valeur 1800 Frs, vendu : 700 Frs. Téléphoner au (16) 59 32 37 43 HB.

Département 72
Vds. jx Nes : Robocop : 230 Frs, D Dragon 3 : 300 Frs. Contacter Mickael, le soir, au (16) 43 24 89 26.

Département 73
Vds. jx S Nintendo : 300 Frs. Téléphoner au (16) 79 60 03 89.

Département 75
Vds. S Nintendo + 8 jx (SF 2...) + adaptateur universel : 3500 Frs, pas d'échange, ni de vente séparée. Téléphoner au (1) 43 55 66 71.

Département 75
Vds. Axelay Jap, valeur : 649 Frs, vendu : 550 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 45 46 56.

Département 75
Vds. SFC + 7 jx (avec boite et notice) : 2100 Frs, MD + 4 jx + pistolet + T2 : 1000 Frs. Contacter Hakim, après 18h, au (1) 47 00 89 83.

Département 75
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + S Mario 1 et 3, T Ninja, Section 2, Golf, Duck Hunt : 1000 Frs. Contacter J Baptiste, en semaine après 18h, au (1) 48 74 83 31.

Département 75
Vds. jx et console SFC, GB, GG, MD, Nes? Nec, GT, MS, Lynx et Neo Geo. Contacter Cyril, au (1) 45 51 25 00.

Département 75
Vds. S Tar Wars Jap : 500 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13.

Département 75
Vds. jx S Nes : R Turf, Amazing Tennis, Castelvania 4 de 150 à 350 Frs, Tennis , 1941... sur SGX : 150 Frs. Téléphoner au (1) 47 08 01 70.

Département 75
Vds. jx S Nintendo : R Type, et S Soccer : 300 Frs. Téléphoner au (1) 42 51 44 78.

Département 75
Vds. 3 jx sur SFC et S Nes : Soulblader, Zelda 3, et Magician Quest : entre 200 et 300 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

Département 75
Vds. jx sur S Nes (S R Type, S Soccer). Téléphoner au (1) 42 51 44 78.

Département 75
Vds. GB + 68 jx (SML, Dr Mario, Pacman, Tennis...) : 1950 Frs, ou les jx : 1500 Frs. Contacter Didier, au (1) 46 65 44 17.

Département 75
Vds. GB complet + 24 jx, valeur : 9000 Frs, vendu : 3000 Frs. Contacter Bernard, au (1) 40 36 07 10.

Département 77
Vds. NIntendo + 6 jx S Mario 1 et 3, Zelda 2...) + 2 manettes + Zapper : 1500 Frs, à débattre. Contacter Guillaume, au (16) 60 01 29 86.

Département 77
Vds. jx SFC et S Nes de 350 à 500 Frs. Contacter Cedric, après 18h30, au (16) 64 39 22 28.

PETITES ANNONCES

Département 77
Vds. 3 jx SFC : F Fury, Mario Kart et Mickey : 1250 Frs, ou entre 375 et 440 Frs, Neo Geo + 1 jeu + transfo : 1900 Frs. Contacter Marc, au (16) 60 05 55 89.

Département 77
Vds. GB + 5 jx + sacoche (Tetris, S Mario...) : 900 Frs. Téléphoner après 17h30, au (1) 60 06 70 39.

Département 78
Vds. Nintendo + 8 jx : 1300 Frs. Contacter Laurent, au (1) 34 61 79 42 et demander le poste : 1429.

Département 78
Vds. S Nes sous garantie + S MArio 4, X Men + adaptateur : 900 Frs. Contacter Aymeric, au (1) 34 65 17 06.

Département 78
Vds. GB + Tetris et achéte Mario 4 sur S Nintendo. Téléphoner au (1) 39 51 26 97.

Département 78
Vds. sur S Nes : WWF : 250 Frs, SF 2 : 350 Frs, F Zero : 250 Frs. Contacter Steven, au (1) 34 62 25 20.

Département 78
Vds. Mario Kart sur S Nes : 345 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 75 90 30.

Département 78
Vds. S Nintendo + 9 jx (SF2, X Men, R Runner...), valeur 6000 Frs, vendu : 3600 Frs, ou contre Neo Geo + jx + 2 manettes si possible. Téléphoner au (16) 30 59 12 79.

Département 78
Vds. Road Runner, sur S Nes : 400 Frs, échange possible. Téléphoner après 19h, au (1) 34 62 44 37.

Département 78
Vds. SFC + SF 2 et Zelda3 US + adaptateur universel : 1600 Frs, Nec + jx a vendre. Contacter Brice, au (1) 39 58 32 89.

Département 84
Vds. jx S Nintendo : S Fighter 2, Rival Turf, A Family, Pilot Wings... de 250 à 400 Frs, ou échange, sur la région. Contacter Thierry, après 18h, au (16) 90 72 22 76.

Département 86
Vds. sur S Nes : Blade of Stell, Rygar, Probotector et D Dragon 2 : 200 Frs pce. Contacter Manu, au (16) 49 56 37 76.

Département 90
Vds. jx S Nintendo : S Probotector, Tortues 4, Pilot Wings : 350 Frs, jx MD : 300 Frs. Téléphoner au (16) 84 28 73 59.

Département 91
Vds. jx MD : Turtles : 200 Frs, Punch lut : 200 Frs, Robocop : 150 Frs, Galaga : 150 Frs. Contacter Francois, au (16) 60 10 16 41.

Département 91
Vds. S Nintendo + 6 jx (T Ninja, Contra 3, Soccer, Mario...) + Adaptateur USA, valeur : 3800 Frs, vendu : 2800 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 69 01 54 79.

Département 91
Vds. jx S Nintendo : D Strike, Rocketer, Lemmings, et sur MD : F22 : 250 Frs. Téléphoner au (16) 60 89 15 52.

Département 91
Vds. SFC + adaptateur + 4 jx (SF 2, Tennis...) : 2800 Frs sous garantie. Contacter Renaud, après 19h, au (16) 60 11 87 48.

Département 91
Vds. S Nintendo + Nbrx jx (SF2, Zelda 2, Axelay...). Contacter Fabrice, après 17h, au (16) 60 84 58 47.

Département 91
Vds. Ach. jx sur SFC, S Nes, S Nintendo. Contacter Nicolas, après 18h, au (1) 64 91 17 35.

Département 91
Vds. S Nintendo + adaptateur + SF 2, Mario 4, Mario Kart, Parodius, S Soccer : 2000 Frs, GG + Donald, Columns, MGP : 700 Frs. Contacter Serge, au (16) 69 83 26 71.

Département 91
Vds. jx S Nes : Tiny Toons, NPHL Hockey 93, Star Wars, X Men, F Fury : entre 250 et 450 Frs. Contacter Fawzi, après 19h, au (16) 60 88 11 70.

Département 91
Vds. jx S Nes : Tiny Toons, NPHL Hockey 93, Star Wars, X Men, F Fury : entre 250 et 450 Frs. Contacter Fawzi, après 19h, au (1) 60 88 11 70.

Département 91
Vds. lot de 15 jx Nes : 2000 Frs. Contacter Vincent, au (1) 64 99 63 76.

Département 92
Vds. sur SFC : Joe and MAc : 350 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (1) 46 03 92 37.

Département 92
Vds. S Nintendo + Axelay, Mario + adaptateur : 1150 Frs. Ech. jx Neo Geo. Contacter Gael, au (1) 46 60 43 59.

Département 92
Vds. Nes + 6 jx (DD 2, Megaman 2...) + Zapper : 1200 Frs, valeur 2600 Frs. Contacter Mathieu, de 19 à 20h, au (1) 46 02 84 69.

Département 92
Vds. jx GB (Menesis 2, Turtle 2, D Dragon...) : 95 Frs, jx MD à 195 Frs. Contacter Paul, au (1) 45 06 27 13.

Département 93
Vds. Nes + 2 manette + robot + Zappers + joy : 800 Frs, 30 jx entre 170 et 220 Frs. Contacter Nicole, avant 18h, au (1) 44 43 90 19, et le week end, au (1) 48 61 30 64.

Département 93
Vds. jx sur GB venant des USA : 150 Frs pce. Contacter Florian, au (1) 43 30 62 73.

Département 93
Vds. Mario 4, M Sword, S Soccer, Turtles Ninja, Soulblader : 250 Frs pce à débattre. Contacter Patrice, après 19h, au (16) 94 61 32 89.

Département 93
Vds. GB + 6 jx : 1100 Frs, ou contre GB + 2 jx : 800 Frs. Téélphoner au (1) 48 43 72 40 HR.

Département 93
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 13 jx (SMB1 à 3, D Tales, Zelda 1...), valeur : 5000 Frs, vendu 2500 Frs. Téélphoner après 18h, au (1) 49 88 01 71.

Département 93
Vds. jx SFC : Star Wars : 450 Frs, Axelay : 400 Frs, Batman : 400 Frs, Zelda : 350 Frs, Mystical Ninja : 300 Frs, ou contre jx Neo Geo. Contacter Fabien, après 18h, au (1) 48 47 32 90.

Département 93
Vds. jx GB (Mario, Ken, Nemesis...) : 120 Frs pce, GB + cable + Tetris + Caseboy : 250 Frs, sur Paris et région. Téélphoner après 20h, au (1) 42 43 05 25.

Département 93
Vds. jx S Nintendo, SFC, uniquement sur le 75 et sa région. Contacter Joseph, après 19h, au (1) 43 85 80 01.

Département 94
Vds. ou Ech. S Smash Tv sur SFC : 300 Frs, et jx CGX (Bomber Man + quintupleur et Tales of the Monster Path). Contacter Olivier au (1) 48 86 77 75.

Département 94
Vds. S Famicom + 6 jx Zelda 3, SF 2, Magical Quest, Star Wars, Soul Blader, Sky Miss + adaptateur : 3500 Frs. Contacter Gregory, après 20h, au (1) 43 77 78 22.

Département 94
Vds. GB + 8 jx : 1000 Frs. Contactezr Patrice, après 20h, au (1) 42 83 42 76.

Département 94
Vds. Nintendo + Zappeur + 2 manette + puce Jap + 39 jx (Mario 1 et 3, Megaman 2, Castelvania 1 et 2...) : 4000 Frs à débattre. Contacter William, au (1) 46 71 81 26.

Département 94
Vds. S Mario 3 : 290 Frs, Blue Shadow : 250 Frs, Simon's Quest : 200 Frs, S Gatte : 290 Frs sur Nes, ou lot possible. Téléphoner au (1) 47 40 14 73.

Département 94
Vds. jx SFC : Battle GP : 370 Frs, Actraiser : 290 Frs. Contacter Khampol, après 18h, au (1) 46 68 16 98.

Département 94
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + puce Jap + 40 jx : 4500 Frs, valeur 10 000 Frs. Contacter William après 18h30, au (1) 46 71 81 26.

Département 95
Vds. GB + 9 jx + Light Boy + malette de transport : 1600 Frs, et achéte S Nintendo + 1 jeu : 1100 Frs. Contacter Pascal, au (16) 34 28 13 07.

Département 95
Vds. Nes + Robot + pistolet + 3 jx : 700 Frs et TMHT et Punch Out : 100 Frs pce. Contacter Louis, au (1) 34 73 15 03.

Département 95
Vds. Zelda 3 et S F Soccer : 300 Frs oce, S R Type : 100 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

Département 95
Vds. GB + Tetris + cable : 250 Frs et 7 jx (D DRagon, Tennis, Solar...) : 120 Frs pce, ou GB + 8 jx : 1100 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (16) 39 80 27 79.

Département 95
Vds. S Nes + 1 manette + 7 jx : 2500 Frs, valeur 5000 Frs. Contacter Thuel Vincent, 9 rue des Tilleuls, 95170 Deuil la Barre, ou au (16) 34 28 74 36.

Département 612
Vds. S Nintendo + AD29 ASC2 pad , 3 jx (S Aleste, S G'n'G, F Zero) : 1800 Frs. Téléphoner au (16) 33 29 64 30.

SEGA

Achat

Département 41
Ach. sur MD : European Club Soccer : 150 Frs. Contacter Alexandre, entre 19 et 21h, au (16) 54 71 05 33.

Contact

Département 7
Vds. 200 Frs, ou échange Revenge of Shinobi, Mystique Defender, Shadow of the Beast. Contacter Hassen, après 18h, ua (16) 75 93 75 06.

Département 21
Ech. MD + 6 jx (Alien 3, Mickey, Donald...) + joy, contre Neo Geo, ou S Nes + 2 jx. Téléphoner après 19h, au (16) 80 31 26 84.

Département 40
Ech. ou Vds. sur MD Jap : S Dancer, Curse, Populous, Robocop, Flying Shark, WBoy 3, Winter Challenge, SMGP, , G Axe : entre 200 et 350 Frs. Contacter J Noel, au (16) 58 73 51 02.

Département 42
Ech. jx MD (F Table, D Strike, Gynoug, S Darkness), contre Warrior of Sun, S of Rage2, Sonic 2, T Force 4.... Contacter David, au (16) 77 22 66 92.

Département 59
Ech. jx sur MD. Téléphoner au (16) 27 48 17 87.

Département 75
Ech. sur MD : Last Battle, King's Bounty, Faery Tale. Contacter Patrick après 18h, au (1) 42 05 90 72.

Département 75
Ech. Vds. jx MD et Mega CD... téléphoner au (1) 42 77 02 70.

Département 76
Ech. jx MD : Hell Fire, T Force 4, W of Illusion, D Strike, S in the Drakness, EA Hockey... Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30, ou 35 04 41 91.

Département 92
Ech. ou Vds. jx MS et GG : Kick Off, G Axe Warrior, Shinobi, entre 150 et 180 Frs, contre R Type, G Loc, Batman... Téléphoner au (1) 46 08 31 37.

Département 95
Vds? GG + N Gaiden : 600 Frs, ou contre 2 jx S Nintendo, ou S Nes. Contacter Christophe, après 20h, au (1) 39 89 76 39.

Vente

Département 1
Vds. MS 2 + 1 manette + 4 jx (A Beast, Shinobi...) : 500 Frs. Contacter Alexandre, a partir de 17h, au (16) 50 41 41 29.

Département 13
Vds. MD + 2 manettes : 750 frs, ou avec Mickey, ou S of Rage : 900 Frs, ou 2 jx : 1050 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 91 93 38 34.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE
❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 18

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 5500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 2000 NOUVEAUTES

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS * 695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * 649 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F
MANETTE PRO 2 125 F ACTION REPLAY PRO 499 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DJ BOY	89 F	CRACK DOWN	149 F
PAPERBOY	89 F	RAMBO III	149 F
SHADOW DANCER	89 F	DICK TRACY	159 F
MERCS	99 F	WORLD CUP ITALIA	179 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

KUNG FU KID	79 F
TENNIS ACE	99 F
SHINOBI	149 F

REMISE* 25 %

*du 19 au 28 février sauf promotions

CONSOLE NEC COREGRAFX II* avec 1 jeu **499 F**
PC ENGINE GT TURBO* avec 1 jeu **995 F**
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

REMISE* 25 %

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS * 349 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE DE BASE* 290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F
BLACK MANTA	129 F
SILENT SERVICE	149 F

REMISE* 25 % sur jeux USA

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES 99 F

MARIO KART	329 F	ROAD RUNNER	399 F
AXELAY	399 F	MAGICAL QUEST	419 F
ANOTHER WORLD	399 F	STAR WARS	419 F
JIMMY CONNORS	399 F	TINY TOON	419 F

CONSOLE **SUPER NINTENDO** Française **990 F** garantie 1 an

NEO-GEO (+ DE 50 JEUX DISPO.)
CONSOLE (NEUVE) 1990 F
avec 1 jeu 2490 F
MANETTE 399 F MEMORY CARD 199 F

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
FATAL FURY	990 F	690 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
SUPER SIDEKICKS	1490 F	1190 F
VIEW POINT	1490 F	1190 F

LYNX ATARI + DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE **129 F**

Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

* CONSOLE D'OCCASION

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert





SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎(1) 43.290.290+

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

Rachète **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux sur :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échange vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

RC : Paris B 385 215 603

BON DE COMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES

NOM ....PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL...........................VILLE ....
TEL DOM : ....TEL BUR : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑ N°
| | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature............................

Offre dans la limite des stocks disponibles.
JOYP 02/93.

PETITES ANNONCES

Département 13
Vds. jx MD et MS (30 jx : Toki, Spiderman...), prix à débattre. Contacter Julien, au (16) 90 53 59 66.

Département 13
Vds. jx MD : 320 Frs (Donald, Sonic, Monaco GP). Contacter Pierre, sur Marseille, au (16) 91 61 36 05.

Département 14
Vds. jx MD : Tazmania : 250 Frs, S Dancer 200 Frs, Alien 3 : 300 Frs, Tennis + adaptateur : 300 Frs, Batman : 250 Frs, A Dragron 250 Frs, Terminator 1 : 350 Frs... Vds. MS 2 + manettes + 6 jx : 700 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (16) 31 28 76 33.

Département 16
Vds. jx MD (+ de 30) + jx MS, GG. Recherche Divers CD de musiques. Téléphoner le week end, au (16) 45 66 35 53.

Département 17
Vds. jx MD (Toki, Alesia, Decap Atack, Out Run, J Madden 92, Rambo 3), entre 150 et 250 Frs pce. Téléphoner au (16) 46 74 44 19.

Département 21
Vds. MS 2 + 1 manette + Sonic 2 : 450 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 80 31 41 21.

Département 23
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, SMGP2...), valeur 3400 Frs, vendu : 2400 Frs. Contacter Mickael, après 18h, au (16) 55 65 00 00.

Département 29
Vds. jx MS : Out Run, Shinobi, American Pro Games, A Bunner, Spellcaster : 150 Frs pce. Téélphoner après 18h, au (16) 98 26 92 12.

Département 29
Vds. MD + 12 jx (Sonic, Mickey, Fantasia...) : 2800 Frs. Téléphoner au (16) 98 95 73 80.

Département 30
Vds. sur MD : Mickey, S Volley, JB Douglas : 250 Frs pce. Contacter Sandy, après 19h, au (16) 66 75 28 46.

Département 31
Vds. sur MS : Operation Wolf + Sega Light Phaser : 150 Frs. Contacter Raphael, au (16) 61 75 11 82.

Département 31
Vds. jx MD : G Axe : 200 Frs, prix à débattre. Téléphoner au (16) 61 56 82 11.

Département 34
Vds. ou Ech. jx MD (WB 3, Toki, Growl...) de 150 à 200 Frs. Cherche contacts pour échange de jx. Cintacter Valestra Fabrice, 4 rue Voltaire, 34200 Ste, ou au (16) 67 74 74 77.

Département 34
Vds. jx MD : Spidermab : 250 Frs, PS 3 : 250 Frs, Shinobi : 250 Frs, Kld Cameleon : 250 Frs, Wadner : 200 Frs. Contacter Julien, après 18h30, au (16) 67 71 89 87.

Département 35
Vds. sur MD : Quackshot : 200 Frs, vente sur le 35 seulement. Téléphoner le week end, au (16) 99 73 10 74.

Département 38
Vds. MD + 4 jx (Quackshot, Spidermann, European Club Soccer, Altered Beast) : 1000 Frs. Téléphoer au (16) 76 97 73 43 HR.

Département 44
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, Quackshot...), valeur 3500 Frs, vendu : 1600 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 40 43 78 01.

Département 44
Vds. Sonic, Quackshot : 300 Frs, SMGP 2, D Strike : 500 Frs à débattre, vente séparée possible. Téléphoner après 20h, au (16) 40 58 93 52.

Département 47
Vds. GG + 9 jx, GB + 8 jx, S Nintendo + jx, à bon prix. Contacter Yann, au (16) 53 65 65 22.

Département 51
Vds. jx MD : S of Rage, Sonic, Robocop, Tazmania, Wonder Boy 5 : 250 Frs, Quackshot Jap : 200 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 26 66 13 25.

Département 54
Vds. jx MD : Fantasia : 180 Frs, Donald : 200 Frs, Gynoug : 210 Frs, Kid Chameleon : 230 Frs. Téléphoner au (16) 83 29 36 71.

Département 55
Vds. GG + Colums, Woodypop + Mastergear + adaptateur secteur : 800 Frs, 2 jx MS : 200 Frs, convector MS/MD : 150 Frs. Téléphoner au (16) 29 89 73 41.

Département 57
Vds. MS2 + WBoy4, et Moonwalker : 600 Frs. Contacter David, au (16) 87 53 55 65.

Département 59
Vds Pro 2 : 200 Frs, et Wrestlewar sur MD : 250 Frs. Contacter Vincent, le soir, au (16) 20 96 03 26.

Département 59
Vds. jx MD : WBoy 3, Phelios, Side Pocket, Tazmania, Greendog, T Force4. Téléphoner à partir de 17h, au (16) 20 95 28 31.

Département 60
Vds. jx MD (Sonic, D Strike, Road Rash, J Montana 2, Monaco GP...) : 250 Frs pce. Contacter Jerome, au (16) 44 52 08 66.

Département 62
Vds. jx MS : Sscret Command, Populous, G Axe, N Rescue, Fantasy Zone : 600 Frs. Contacter Boris, le mercredi, au (16) 21 77 01 65.

Département 62
Vds. MD + 5 jx (Sonic, Donald, Gynoug.) : 1490 Frs, Nec + 3 pads + Stupleur : 690 Frs. Contacter Manuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 62
Ech, ou Vds. Splatter House 2 : 250 Frs, jx MS de 60 à 200 Frs, Nes + pistolet + 5 jx : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 21 81 556 50.

Département 66
Vds. MD (sous garantie) + 5 jx + 2 manettes : 1200 Frs. Contacter Pierre, entre 18 et 20h, au (16) 68 56 61 70.

Département 68
Vds. MD Fra : 750 Frs, Quackshot : 250 Frs, King of Bounty : 200 Frs, GG : 800 Frs, avec colums, Shinobi : 175 Frs, Mickey : 175 Frs. Contacter Yann, au (16) 89 22 00 53.

Département 69
Vds. MS + 7 jx + joystick + pistolet : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 74 01 36 35.

Département 71
Vds. jx MD Fra : Centurion, PS2, Tazmania, J Madden 92, EA Hockey, Moonwalker, TF2 : entre 250 et 300 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (16) 85 41 62 31.

Département 73
Vds. 25 jx MD entre 150 et 200 Frs (Speed Ball 2, S of the Beast, J Pond 2...). Contacter Régis, après 18h, au (16) 79 69 52 81.

Département 73
Vds. MS + Alex kid + 1 manette : 400 Frs, jx MS : Sonic, Mickey, Shinobi, Moonwalker, SMGP, Summer Game, G Axe, G&G, Laser Ghost : 130 Frs pce. Téléphoner au (16) 79 35 26 88.

Département 74
Vds. GG + 4 jx + adaptateur : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 50 53 19 00.

Département 74
Vds. GG + adaptateur + 2 jx, sous garantie : 1000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 50 43 77 39.

Département 75
Vds. GG + Tazmania et Shinobi + Master Gear : 950 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 44 17 95 94.

Département 75
Vds. jx MD : G and Ghost, Twin Hawk, Ghostbusters, Spiderman, Rambo 3 : 150 Frs, Predator 2 : Alien 3, Cpt America : 200 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 43 43 27 57.

Département 75
Vds. MD + 2 pads + stick arcade + adaptateur Jap + 10 jx (mickey, SMGP, JM 92...) : 2500 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 42 31 44 77.

Département 75
Vds. jx sur MD : Fantasia, Mickey1, Chuck Rock; G Axe, D Tracy, S Dancer et Eswat, entre 140 et 180 Frs. Contacter Patrice, au (1) 45 72 29 03.

Département 75
Vds. MD Fra + 8 jx (Sonic, Mickey, S of rage, Donald...) + Pro2 + manette : 2300 Frs. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75
Vds. por MD, power stick : 300 Frs, Quackshot, sur Lynx : Robo Squash, Klax, Zendocon : 100 Frs pce, 250 Frs les 3, alimentation : 50 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. MD + NHL Hockey : 500 Frs. Contacter Flavio, au (1) 42 54 05 23.

Département 75
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi, SMGP, Colums) + adaptateur : 1100 Frs, valeur 2000 Frs, sur S Nintendo : SF2 et Mickey : 300 Frs pce. Contacter Adrien, le soir, au (1) 46 06 29 82.

Département 75
Vds. MD + 5 jx + 2 pads + 1 malette de rangement : 1100 Frs, valeur : 2800 Frs. Contacter Kevin, au (1) 47 66 79 10.

Département 75
Vds. MD + jx + joystick + transfo + péritel sous garantie : 750 Frs, jx sur MD de 200 à 300 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. 13 jx MD (Sonic, Chuck R, S Darkness, F22...). Contacter Francois, au (1) 48 87 30 31.

Département 75
Vds. MD Fra + adaptateur Jap + 12 jx (Sonic, S of Rage, Quackshot...) : 3000 Frs. Contacter Gregory, au (1) 43 79 92 57.

Département 75
Vds. GG + 3 jx : 850 frs, CGX + 5 jx + 2 manettes : 900 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 76
Vds. MS + 6 jx (S monaco, Shinobi, Bubble Bobble...) : 1200 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 35 73 48 04 HR.

Département 76
Vds. MS2 + 4 jx (S Monaco gP, Shinobi, Action Fighter, WBoy) : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 35 93 78 47.

Département 77
Vds. jx MD : Urban Champion, Golf Soccer, Top Gun, Kung Fu... 130 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 72 08 16.

Département 77
Vds. sur MD : Sonic 2 Jap : 280 Frs, S Monaco : 220 Frs, adaptateur 50 Frs. Contacter Benoit, au (16) 60 06 13 99.

Département 77
Vds. GG + 11 jx + adaptateur secteur : 1500 Frs, jx Nec CD : YS 1 et 2, Cosmic Phantasy, Wboy 3, Vigilante, S Populous, Doreamon. Téléphoner au (16) 60 20 44 70.

Département 77
Vds. jx MD : 200 Frs : A Bunner2, Sonic, Tazmania, SMGP2, S of Rage, Fantasia, Mickey, Quackshot... Téléphoner au (16) 64 25 23 85.

Département 77
Vds. MS 2 + 2 manettes + 9 jx (Sonic, Donald, Mickey, Shinobi...) : 1500 Frs. Contacter Pierre, après 20h, au (16) 60 29 18 40.

Département 77
Vds. cables pour brancher une MS, ou MD sur un moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Vds. MD + sonic 2, Monaco, World of Illusion, J Buster + adaptateur + 2 pads : 1700 Frs, ou contre S Nes US + jx. Contacter Benoit, au (16) 60 06 13 99.

Département 78
Vds. MD Jap + 2 manettes + 10 jx (Sonic 1 et 2...), valeur : 6000 Frs, vendu : 1800 Frs. Contacter Yann, au (16) 30 62 14 32.

Département 78
Vds. jx à 310 Frs, ports inclus : S of RAge, Mercs, Vapor Trail, G Axe 2, Robocop, et à 260 Frs : Hell Fire, Mikey, DJ Boy. Contacter Laurent, au (16) 30 43 80 90.

Département 78
Vds. MD + 1 manette + 1 tranfo : 400 Frs. Contacter Etienne, au (16) 34 62 48 92.

Département 78
Vds. S of Rage, Quackshot, W of Illusion sur MD et sur S Nintendo Hook, SF 2, M Quest. Contacter Philippe Richard, 18 Ave Gambetta, 78400 Chatou.

Département 78
Vds. MS 2 + 1 manette + Alex Kidd, Shinoby : 400 Frs à débattre. Contacter Gael, après 18h, au (16) 30 90 95 52.

Département 78
Vds. MD Jap + 15 jx (Mickey, Donald, Sonic, WB 5...) + 2 manettes : 2500 Frs, GG + 6 jx : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 30 56 36 75.

Département 78
Vds. Nbrx jx GG : 150 Frs, adaptateur auto : 100 Frs. Téléphoner au (16) 34 77 43 16.

Département 78
Vds. MS + 25 jx (300 Frs la console, jx entre 50 et 150 Frs) + pistolet. Téléphoner entre 18 et 20h, au (16) 39 50 06 11.

Département 82
Vds. MD : 600 Frs + Sonic, T Force 2, G Force 2, A Beast, S of Beast, Quackshot, Shinobi, Gostbusters : veds, ou échange. Contacter Fabien, après 19h, au (16) 63 65 40 63.

Département 83
Vds. MS + jx + rapid fire : prix intéressant. Téléphoner au (16) 94 35 33 14.

Département 84
Vds. jx MD, possible d'échange, contre jx MD, ou S Nintendo. Contacter Clement, après 18h, au (16) 90 70 36 36.

Département 85
Vds. MS + 1 manette + 6 jx (Vigilante, Moonwalker, Galaxie Force...) : 1200 Frs. Contacter Jerome, après 19h, au (16) 39 94 06 33.

Département 85
Vds. MD sous garantie + 2 manettes + jx (Sonic, TF 3...), valeur : 3200 Frs, vendu : 1990 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 85
Vds. MS : 350 Frs, jx de 100 à 250 Frs, Control Stick : 150 Frs, Lighter Phaser : 250 Frs. Contacter Rodrigue, après 18h, au (16) 51 62 32 75.

Département 91
Vds. MS + 5 jx + 2 manettes : 800 Frs. Contacter Marc, après 18h, au (1) 60 79 14 81.

Département 91
Vds. MD + 8 jx + 2 manettes : 1700 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 60 19 11 39.

Département 91
Vds. GG + 10 jx (Sonic, Donal, SMGP...) + loupe + Master Gear + valise, valeur : 4400 Frs, vendu : 2200 Frs. Contacter Franck, le soir, au (16) 69 25 97 60.

Département 91
Vds. MD Jap + 10 jx : 2000 Frs, Joe and Mac (SFC) : 210 Frs, S Aleste : 300 Frs, S Mario4 : 220 Frs, moniteur + adaptateur console : 900 Frs. Téléphoner au (16) 64 46 15 14.

Département 92
Vds. GG + 10 jx + adaptateur secteur + cable GG : 1500 Frs. Contacter Romain, après 18h30, au (1) 46 55 84 88.

Département 92
Vds. GG + 16 jx (Sonic, Mickey...) : 3700 Frs à débattre, ou contre Nec GT + 10 jx mini. Ech. jx Neo Geo (F F, Ninja Combat...). Contacter Camille, au (1) 46 56 70 06.

Département 92
Vds. GG + 4 jx (Sonic 2, Donald...) + adaptateur secteur : 1000 Frs, garantie 10 mois). Contacter Pierre, au (1) 47 98 56 84.

Département 92
Vds. GG + 5 jx + adaptateur secteur + 1 Lynx + Paper Boy : 1200 Frs, et échange MD + 5 jx contre S Nes + 1 jx. Contacter Philippe, au (1) 46 03 01 39.

Département 92
Vds. MD Fra + 1 joypad + S of Rage : 750 Frs. Contacter Laurac Denis, au (1) 47 94 69 80.

Département 92
Vds. pour MD : Popoulus, Spider, Centurion, J Pond 2 : 220 Frs, port compris. Téléphoner au (1) 47 30 12 62.

Département 92
Vds. 10 jx MD : D Strike, Tazmania, Corporation, G Axe2, T Force 3... 250 Frs pce, ou offres. Contacter Sabrinba, au (1) 46 03 00 95.

Département 93
Vds. Nbrx jx MD : Kid Chameleon, Gynoug, Sonic, Donald, Shinobi, MGP, Alien Storm... de 200 à 280 Frs. Contacter Jimmy, au (1) 48 68 21 41.

Département 93
Vds. jx MD : S Beast, Tiger, California Game's, Undeadline + AD Jap : 850 Frs, jx seul de 160 à 250 Frs. Téléphoner au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. GG + Columns + adaptateur Master Gear et secteur : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 48 96 19 95.

Département 93
Vds. jx MD : Sonic, S of Rage, Joe Montana, T Force 3, de 100 à 200 Frs. Contacter Daniel, après 19h, au (1) 48 95 41 93.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic, Fantasia, Phantasy Star 3, G'n'G, Evil Hunter... Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic 2, Bulls, TF 4, Mickey, Donald..., ou contre S of Rage 2 et autres news, ou vendu entre 260 et 320 Frs pce. Contacter Tong, au (1) 43 78 52 00.

Département 94
Vds. MD + 14 jx (Quackshot, Sonic, EL Viento, S of Rage...) + adaptateur MS : 2500 Frs. Contacter J Pierre, le soir, au (1) 43 82 34 36.

Département 94
Vds. GG + 9 jx + adaptateur + Master Gear : 1600 Frs. Contacter Fabien, après 20h, au (1) 45 99 37 93.

Département 95
Vds. MD + 6 jx (Sonic 2, TF 4...) : 2200 Frs, jx SFC (P of Persia...). Contacter Frédérick, à partir de 18h, au (16) 39 92 13 93.

Département 95
Vds. GG + 7 jx (Sonic, Mickey, Asterix, MGP...) : 1500 Frs, avec adaptateur MS. Contacter Guillaume, après 19h, au (16) 30 30 23 57.

Département 95
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (S of Rage, Sonic 1 et 2, A Beast) : 1500 Frs. Contacter Benoit, au (16) 39 60 10 87.

HOSTOS DU COEUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux: pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

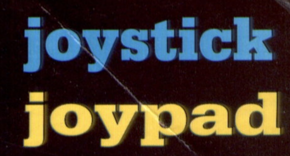


L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant à améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux.

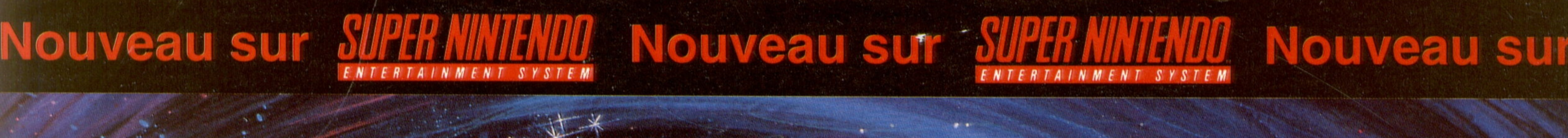
HOPITAL NECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS











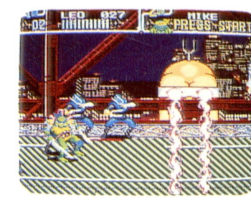
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

TURTLES IN TIME™

Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androides diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?








KONAMI®

La passion des jeux

